LOS PRÓXIMOS "CRACKS" DE 3DS
SUPER MARIO MAKER | PIKMIN FOR 3DS
MARIO SPORTS SUPERSTARS | EVER OASIS
BAZAR
LOS MEJORES REGALOS PARA NAVIDAD

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

REPORTAJE

NES MINI

¡VUELVE AL MOGOLLÓN, VUELVE A LA NINTENDO!

La consola que recupera tus juegos más clásicos

INFORME

ASÍ ES NINTENDO SWITCH

REPORTAJE

Animal Crossing New Leaf

Welcome amiibo

¡Los amiibo visitan tu pueblo!

N° 291 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00291

SÚPER REGALO

PÓSTER DOBLE





REPORTAJE

POKÉMON SOL POKÉMON LUNA

Viaja con nosotros a la región de Alola



ESPECIAL YO-KAI WATCH • ¡Última entrega de las fichas coleccionables! • Cómo conseguir Yo-kai poderosos

UNA EXPERIENCIA CASI INFINITA, AHORA EN TU PORTÁTIL

3DJuegos	HOBBYCONSOLAS	JUEGOSADN	Nintenderos
9/10	9/10	9/10	9/10

NOTAS SUPER MARIO MAKER PARA Wii U









2 DE DICIEMBRE
A LA VENTA



RESERVA YA

Y LLÉVATE ESTA

GAMUZA EXCLUSIVA

PARA LIMPIAR TU PANTALLA

*Unidades totales disponibles: 5.600. Unidades disponibles en AMAZON: 800; unidades dispoibles en FNAC: 500; unidades disponibles en GAME: 3.800; unidades disponibles en MEDIAMARKT: 500.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual.
La gamuza se entregará con la compra del videojuego a partir del día de su lanzamiento.





#SuperMarioMaker



NINTENDO 2DS. new NINTENDO 3DS. new NINTENDO 3DS XL

Sumario

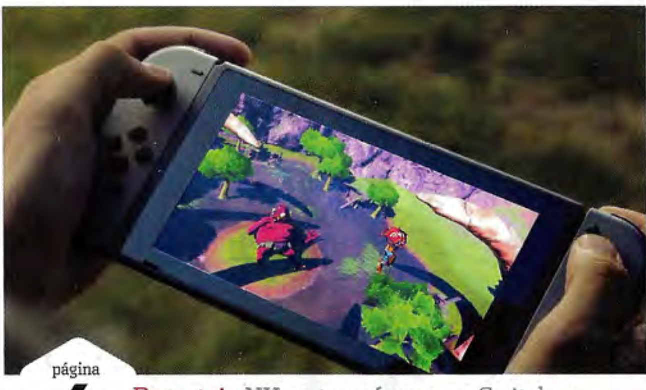
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 291



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Me gustaba el nombre "NX", así que aún estoy acostumbrándome a Nintendo Switch. Suena a cambio, desde luego, pero a cambio del cambio. Con Wii y Wii U, Nintendo apostó por innovar en la forma de jugar, ya fuera con el control por movimiento o con la doble pantalla que trajo el multijugador asimétrico. Ahora, Swicth vuelve al sistema de juego más clásico, el uso de stick y botones, de una manera que rinde homenaje a la tradición más pura de Nintendo. Pero eso no significa que esta consola no traiga una revolución, y muy profunda además. Es un máquina pensada para el ritmo de vida que llevamos actualmente, y que rompe para siempre las barreras de jugar en casa o fuera. Nintendo ha pensado en nosotros, los jugadores, para diseñar una máquina que se adapte a nuestras necesidades. Habrá que esperar a la presentación del 13 de enero para descubrir los secretos de la consola, incluidos sus primeros juegos. Y no me cabe duda de que Switch guarda más sorpresas, así que estoy contando los días.



página **4** Reportaje NX se transforma en Switch. Te contamos todo lo que se sabe de la nueva consola.



página **18** Reportaje NES Mini. Te presentamos NES Mini y valoramos los treinta juegazos que incluye.



página **22** Reportaje Pokémon Sol / Pokémon Luna. Todo lo que puede encontrar en la demo, y las novedades.

PLANETA NINTENDO

Nueva consola: Nintendo Switch	4
YO-KAI WATCH en Barcelona	8
Entrevista a Charles Martinet	10
Amiibomania	12
Conexión con Japón	16

REPORTAJES

Nintendo Classic Mini: NES La NES renace en forma de miniconsola.	18
Pokémon Sol, Pokémon Luna Así es la demo que precede al juego.	22
Animal Crossing New Leaf ¡Los amiibo llegan a tu pueblo!	28
El futuro de Nintendo 3DS Próximos bombazos para la portátil.	32
Regalos para Navidad Guía de compras para las fiestas	38

FICHAS YO-KAI

Yo-kai del 198 al 218 (final)	41

NOVEDADES

Skylanders Imaginators	52
Chase Cold Case Investigations	54



SEGA 3D Classic Collection	55
Shantae & The Pirate's Curse	56
Disney Magical Tour 2	57

AVANCES

Picross 3D Second Round	58
Dark Siders Warmastered Ed.	60
Hollow Knight / RIVE	62

I LOVE NINTENDO

Los juegos de NES Mini (3 de 3)	64
Generaciones Pokémon	68

COMUNIDAD

De nintenderos para nintenderos	70

PRÁCTICOS

YO-KAI WATCH	76
Dragon Quest VII	80

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Qué nostalgia de. Hotel Dusk me ha entrado con Chase.



Gustavo Acero
Necesito un cambio en mi vida... O sea, I need a Switch in my life.



Luis Galán
Me enganché al Picross gratis de MyNintendo en mi Nintendo 3DS.



Laura Gómez
¿Querer llevarme la Switch de fiesta me convierte en un bicho raro?



Samuel González
Con Ace Attorney 6, de vuelta a una de mis aventuras gráficas favoritas.

Nintendo Switch

La revolución se llama Nintendo Switch

La nueva plataforma será doméstica a la par que portátil gracias a sus mandos separables.



Un 95% de aplausos

El **tráiler de Nintendo Switch** ha logrado dos hitos: convertirse en el vídeo más visto de la historia de Nintendo en YouTube y gozar de una recepción más que positiva: más de iun 95% de "Likes"!

Por fin, el enigma NX ha sido revelado: Nintendo Switch es su nombre; el que veis arriba, su elegante aspecto; y el que os contamos, su genial concepto: una máquina con **la potencia de una consola doméstica y la movilidad de una portátil** con mandos separables para trasladar la experiencia de casa a cualquier lugar del mundo.

Un cambio transformador

La palabra Switch refleja lo que Nintendo siempre ha hecho mejor que nadie: "cambiar" nuestra forma de jugar y transformar la industria del videojuego, y esta vez, ese cambio será constante en función de tus necesidades. Cuando estés en casa, la tableta con pantalla de alta definición descansará sobre **una base que conectará la consola con el televisor** para jugar en solitario o con familia y amigos desde la comodidad del sofá, pero el gran salto jugable se producirá cuando retires la Nintendo Switch de su base: en este instante, **la imagen de la TV pasará a modo portátil** y podrás llevártela allá donde vayas, ya sea al parque, al autobús, al tren o a casa de un afortunado amigo.

La clave para hacer este sueño realidad está en los **mandos separables llamados Joy-Con**, que harán de Nintendo Switch la primera videoconsola transformable; cuando quieras llevártela a la calle, sólo tendrás que desmontar los Joy-Con y acoplarlos a la pantalla portátil, una genial idea que esconde otra aún más revolucionaria.

Piques de mundo abierto

Los Joy-Con no sólo sirven para "saltar" de sobremesa a portátil y viceversa; también **se convierten en dos minimandos** inalámbricos





Este pantallón de alta definición funcionará como una "tablet" a la que podrás acoplar los mandos Joy-Con para llevártela a la calle... La libertad será total.



NINTENDO SWITCH SERÁ PRESENTADA EL 13 DE ENERO EN UN EVENTO DESDE TOKIO, DONDE SE ANUNCIARÁN SUS JUEGOS, PRECIO Y FECHA EXACTA

para jugar en solitario con uno en cada mano, o entre dos jugadores al sostener cada Joy-Con en horizontal. Imagina continuar tu aventura en **Zelda: Breath of the Wild** al aire libre en el campo, o echar partidas multijugador a un futuro Super Smash Bros. en un descanso de clase. Gracias al soporte extraíble que hay detrás de la pantalla, podrás apoyar la Nintendo Switch en cualquier superficie plana como si de una tele portátil se tratase, o acoplarla al asiento trasero del coche para echar carreras en **Mario Kart** mientras el conductor os lleva al destino.

Siente el aliento de la naturaleza

Quién nos iba a decir que en el título **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** estaba la clave de Nintendo Switch: por primera vez podremos jugar a un Zelda de sobremesa al aire libre, y gracias al tráiler de la nueva consola, hemos disfrutado de unos segundos muy interesantes de gameplay inédito.



El nuevo parapente fue el objeto elegido para sobrevolar Hyrule y "caerle" bien a un viejo enemigo.



Un Moblin gigantesco se erige ante Link, que intenta derrotarlo a base de flechazos, y no de amor.

¿Simples demos técnicas o algo más?

Los juegos mostrados en el tráiler no son títulos definitivos de Nintendo Switch, sino demos técnicas para hacernos una idea sobre las posibilidades de la plataforma y qué sagas, quizá, podríamos disfrutar en ella. Nos han dejado pistas que merece la pena analizar detenidamente. No perdáis detalle:



Mario impactó con un plataformas a medio camino entre 3D World, Mario 64 y Sunshine. Y atención a esas amiibo...



Mario Kart 8, ¿eres tú? El Circuito de Yoshi así lo sugiere, pero esos ítems de reserva y el Rey Boo huelen a DLC o MK9.



NBA 2K17 confirmó las opciones multijugador de Nintendo Switch y la apuesta por títulos deportivos realistas.



Skyrim fue la demo de third party más comentada, aunque Bethesda no ha confirmado si el juego llegará a Switch.



Splatoon es un firme candidato para saltar a Nintendo Switch, cuyo sistema online estamos deseando conocer.



El tráiler reveló la doble experiencia individual y social de Nintendo Switch: por un lado, jugar en casa con el mando Pro o los Joy-Con acoplados a un accesorio, y por otro, usándolos como minimandos en solitario o con amigos.



Las partidas multijugador en modo portátil permitirán añadir más de dos jugadores en juego locales... ¿y online?



Cada Joy-Con cuenta con un stick y cuatro botones para jugar solos (en vertical) o con amigos (en horizontal).

LOS JOY-CON NOS PERMITIRÁN TRANSFORMAR LA TABLETA EN CONSOLA PORTÁTIL, USARLOS COMO DOS MINIMANDOS O FUSIONARLOS EN UN MANDO CLÁSICO

Otra de las sorpresas que nos ha dejado este primer vistazo al futuro es, paradójicamente, **el regreso a los cartuchos o tarjetas**, muy similares a las de 3DS, que suponen una gran ventaja en capacidad de almacenamiento, ahorro de batería, portabilidad de los juegos, coste de producción y, por ende, precio.

Tampoco pasó desapercibido entre los jugadores tradicionales el **mando Pro** de Nintendo Switch, cuyo diseño recuerda mucho a su equivalente de Wii U, que Nintendo aprovechó para consolidar su fuerte apuesta por el juego online con un guiño a las competiciones de eSports mediante un macrotorneo de **Splatoon**. Y hablando de juegos, además del confirmado **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, también se dejó caer un **nuevo Mario** tridimensional aparentemente inspirado en Super Mario 64 y Super Mario 3D World, además de un **Mario Kart** con ítems de reserva como los de Mario Kart Double Dash y gráficos de MK8: ¿será un DLC o un avance de Mario Kart 9?

Fiesta third party

Uno de los factores que determinarán el éxito de Nintendo Switch es el apoyo de estudios externos, y la demo de **The Elder Scrolls V: Skyrim** sirvió para confirmar que Bethesda será



El Dream Team de Nintendo Switch

Nintendo Switch cuenta con el mayor apoyo de lanzamiento que ha vivido Nintendo. Éstas son 48 de las compañías confirmadas:

505 Games
Activision Publishing, Inc.
Arc System Work
Atlus
Audiokinetic
Autodesk
Bandai Namco Entertainment
Bethesda
Capcom
Codemasters
CRI Middleware
DeNA
Electronic Arts
Epic Games
Firelight Technologies
FromSoftware
Frozenbyte
GameTrust
Grasshopper Manufacture
Gungho Online Entertainment
HAMSTER Corporation
Havok
INTI CREATES
KOEI TECMO GAMES
Konami Digital Entertainment
LEVEL-5
Marvelous
Maximum Games
Nippon Ichi Software
Parity Bit
Platinum Games
RAD Game Tools
RecoChoku
SEGA Games
Silicon Studio Corporation
Spike Chunsoft
SQUARE ENIX
Starbreeze Studios
Take-Two Interactive Software
Telltale Games
THQ Nordic
Tokyo RPG Factory
TT Games
UBISOFT
Ubitus
Unity Technologies
Warner Bros. Interactive Entertainment
Web Technology Corp.















FROM SOFTWARE
































SPIKE CHUNSOFT

SQUARE ENIX










































uno de ellos, junto a otros pesos pesados de la industria como **FromSoftware, Square Enix, Ubisoft, Capcom, Platinum Games, Activision, Konami, Level-5, Epic Games, Unity o SEGA**. Y tenemos constancia de que más compañías se han mostrado interesadas en desarrollar juegos para Switch tras el impacto del tráiler, que ya acumula 20 millones de visualizaciones y récord de reacciones positivas; un perfecto adelanto de lo que nos espera el próximo **13 de enero**, fecha elegida para la **presentación oficial de Nintendo Switch**. El evento será retransmitido en directo desde el Centro internacional de exposiciones de Tokio, donde medios de todo el mundo podrán probarla en primicia. En España nos pillará de madrugada, pero os informaremos de absolutamente todo en el número de enero que llegará a los quioscos unos días después.

Misterios por resolver

Por lo tanto, estamos a menos de dos meses de disipar todas nuestras dudas: ¿qué capacidad de almacenamiento tendrán las tarjetas?, ¿cuánto costarán la máquina y sus juegos?, ¿utilizará la rumoreada tecnología Tegra de Nvidia?, ¿la pantalla será multitáctil?, ¿habrá Consola Virtual retrocompatible a falta de lector de discos de Wii U y tarjetas de 3DS?, ¿desaparecerá el bloqueo regional? Y, sobre todo, ¿qué juegazos acompañarán al gran **lanzamiento en marzo**?

Mientras tanto, sólo nos queda esperar el mayor evento de presentación de la historia de Nintendo con la inmejorable sensación que nos deja este primer vistazo. Nintenderos: los Reyes Magos nos van a traer un 2017 apasionante.

XXII SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

El creador de YO-KAI WATCH, estrella en el Salón del Manga

Dio una clase de diseño a los niños de la escuela Joso.

Level-5, con el increíble Akihiro Hino a la cabeza, lleva años deleitándonos con juegazos para DS y 3DS. Él es el máximo dirigente de la compañía, y además es **el líder del equipo creativo**, encargándose de diseñar mucho de lo que vemos en sus juegos, además de producir los mismos. De su mente y manos salieron El Profesor Layton e Inazuma Eleven, y también produjo el increíble Dragon Quest VIII, que en breve se estrenará en 3DS. Así puestos, no es de extrañar que su presencia en el Salón del Manga de Barcelona fuera tan esperada. Allí, ante **70 niños cargados de cómics manga** y ansiosos por abrazar a su Yo-kai favorito, impartió durante más de dos horas el taller "Diseño de personajes en YO-KAI WATCH: De la mitología japonesa a un videojuego para niños". Profesores y alumnos quedaron maravillados, y estos entregaron al final sus dibujos al maestro. ¡Seguro que él también puede aprender de sus jóvenes alumnos!





EL JUEGO DE MODA

Desde su estreno, YO-KAI WATCH ha sido un fenómeno de masas en Japón, donde sus ediciones superan los 10 millones en ventas en apenas tres años. En España es también un boom y, a pesar de que llegó este mismo año, se ha convertido en un título permanente en los tops de ventas. La segunda parte está al caer, asegurando más éxitos para 3DS en los próximos meses.

HUBO DE TODO: TORNEOS, CONCURSO DE COSPLAY, PROYECCIONES Y HASTA ESTUVIERON LOS ACTORES DE DOBLAJE



LA SABIDURÍA DEL ARTISTA

AKIHIRO HINO dejó estas perlas para los niños en su paso por Barcelona:

"En Japón hay contenidos como Doraemon que continúan durante mucho tiempo. Estos contenidos suelen mostrar el día a día de los niños en un contexto fantástico y éste es el punto del que quería partir. Para YO-KAI WATCH investigamos sobre el día a día de los niños actuales con el fin de representar el mundo de hoy en día".

"Los Yo-kai de YO-KAI WATCH son muy humanos. Hay niños, ancianos, abusones, etc. Hablan y actúan como personas. Es la diferencia con los monstruos tradicionales".

"Jibanyan fue el primer Yo-kai que creé y quise inspirarme en algo cercano. En Japón a veces puedes encontrarte con un gato atropellado. Verlo da pena y despierta sentimientos. Así es como surgió".

"En YO-KAI WATCH las cosas negativas son culpa de los Yo-kai. Me gustaría que en la vida real los niños, cuando se encuentren con algo que les preocupe o entristezca, puedan pensar que es culpa de un Yo-kai y vuelvan a estar felices simplemente quitándoselo de encima".



Hablamos con
Charles Martinet
La voz de Super Mario en los videojuegos.



Charles Martinet puso por primera vez voz a Mario en 1994 durante una demostración comercial de Nintendo. Su trabajo gustó tanto que, desde entonces, es la voz del fontanero en los juegos... y las de Luigi, Wario y Waluigi.

Charles Martinet fue la estrella del stand de Nintendo durante la primera edición de la Barcelona Games World, celebrada en octubre. Allí, además de demostrar que su español sigue siendo excelente, nos habló de su experiencia como voz de Mario.

Super Mario no habla demasiado, pero en cada juego logra reinventarse. ¿Cómo lo consigues tras 25 años?
Bueno, es el sueño de poder hacer lo que me encanta, como trabajar con gente de Nintendo, que son fantásticos y una gran familia. Todo el mundo tiene una gran pasión por los videojuegos, lo que me da mucha alegría. Siempre, para mí, la integridad y el carácter de los juegos, el que la aventura continúe en todas direcciones, es un auténtico placer.

Según Miyamoto, Mario tiene unos 25 años. ¿Cómo logras que se mantenga tan joven tras tantos años de doblaje?
¡Mamma mía! siempre con alegría, tener siempre alegría y amor. El personaje siempre tiene que ser de verdad y el doblaje tiene que venir desde el corazón. Por eso, estar aquí en Barcelona y ver a los fans de Super Mario es un sueño maravilloso. Siempre alegría.

En el año de Luigi dijiste que éste era tu personaje favorito, ¿sigue siéndolo?
Bueno, Mario es siempre mi favorito, pero yo soy más como Luigi. Como soy el segundo de los hermanos, tenía que correr más rápido que mi hermano cuando éramos jóvenes, también soy un poco más tímido que mi hermano y siempre quise ser como Mario, con menos miedo en la vida y siempre como... let's a go!'

¿Te deja Nintendo el control creativo de la voz?
Hay aportación por ambas partes. Es una relación de confianza que tenemos mutuamente. Compartimos ese amor, pero tiene que venir de mi corazón la expresión de alegría. Tengo mucha suerte porque, la primera vez que hice la voz no tenía ninguna idea de quién era Mario, pero creo que gustó a la gente de Nintendo y pensaron "ese es nuestro Mario".

Charles Martinet no solo es Super Mario, sino que ha doblado a otros personajes de otros juegos. ¿Estás trabajando en algún título ahora mismo o es top secret?
Todo en mi vida es top secret. Mi personaje favorito es Mario y con Nintendo sé que siempre habrá nuevas cosas que vendrán, porque Mario es un personaje inmortal que siempre estará presente.'

ME PAREZCO MÁS A LUIGI, PERO SIEMPRE QUISE SER COMO MARIO, CON MENOS MIEDO A LA VIDA Y SIEMPRE... LET'S A GO!

¿Qué piensas de haber sido la voz con la que han crecido millones de jugadores?
Eso es increíble. Después de 26 años siendo la voz de Mario me encuentro mucha gente que dice "yo jugué con mis padres cuando era joven escuchando tu voz y ahora estoy jugando con mis niños también escuchando tu voz". Eso... me llega al corazón y hace que mi trabajo me ilusione.



Charles destaca por ser una persona encantadora. Como doblador sigue en plena forma, y su último trabajo ha sido Mario Sports Superstars.... oficialmente. ¿Estará trabajando en secreto en un Mario para Switch?



Se habla de...

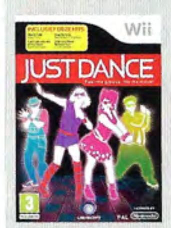
Just Dance 2017

El fenómeno de baile sigue imparable y estrena nueva edición.

Al contrario de lo que hemos visto en otras sagas musicales, Just Dance ha sabido poner el punto justo de novedades en cada edición para conseguir perpetuar el éxito. Y eso que la fórmula es bien sencilla... aunque está llevada a cabo con brillantez. Lo que nos trae este 2017 es un listado de 40 canciones de lo más bailable, acceso a otras 200 a través del servicio de pago Just Dance Unlimited, 6 nuevos modos de juego e incluso la posibilidad de usar el teléfono móvil como control a través de una app gratuita. Lo demás es lo que llevamos viendo desde el principio: unos vídeos musicales que son pequeñas obras de arte, y una jugabilidad fantástica y apta para cualquiera que se atreva a mover el cuerpo con un poco de ritmo... y estilo, a poder ser. Pero el secreto está en probarlo, así que hay demo gratuita en la eShop para que le hinquemos el diente a la versión de Wii U, una de las que se lanzan en consolas de Nintendo. Y es que Just Dance 2017 está ya disponible en Nintendo Wii U... y también en la inmortal Wii.

ENTRE TODAS SUS VERSIONES, LA SAGA JUST DANCE HA VENDIDO CASI 60 MILLONES, CONVIRTIENDO CADA TÍTULO EN UNO DE LOS MÁS VENDIDOS DE SU AÑO, SIEMPRE CON LA VERSIÓN DE Wii EN CABEZA

4 Detalles



Siete años han pasado de aquel primer Just Dance que, por sorpresa, rompió las listas de ventas de USA y Europa. Wii vivía su enésimo súper éxito con un juego casual, y había nacido toda una nueva franquicia.



La alfombras eran las únicas opciones antes de los sensores y las cámaras. Fueron populares en los recreativos, donde jugaban auténticos pros.



Wii sigue de moda para los fans de los juegos musicales. Por ejemplo, acaba de salir al mercado Let's Sing 9 Versión Española, con y sin micrófonos.

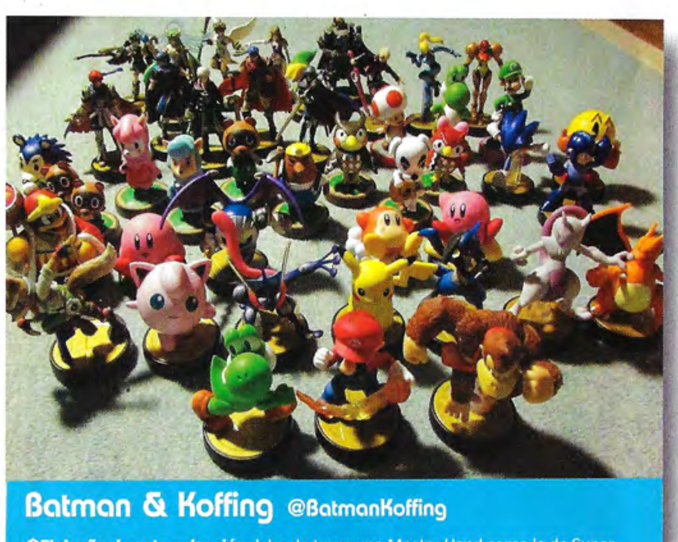


Fiel a sus orígenes, la última y más completa edición del fenómeno no falta a su cita con Wii. Obviamente, pierde calidad gráfica, pero resulta igual de divertido.

amiibomania

Galería del coleccionista

Además de todo el juego que dan en Wii U, 3DS y muy pronto en Nintendo Switch, coleccionar amiibo ya es como un estilo de vida: ¡compartámoslo en las redes con #amiibomaníaRON!



Batman & Koffing @BatmanKoffing

El dueño de esta colección debe de tener una Master Hand como la de Super Smash Bros. ¿Sois capaces de contar cuántas amiibo hay en total? Nosotros casi.



VlogAfterCollege YouTube

¡Queremos uno en casa! Y al perrito también. Este youtuber californiano quiere tanto a su precioso Corgi que lo rodea de guardianes amiibo para protegerlo de la aspiradora.



Hosmax @salva_crafting

Mezclar amiibo y Rabbids es una locura arriesgada, pero con Mewtwo de guardaespaldas nos quedamos tranquilos.



Izanami 02 @izanami_02

Menudas fiestas se montan Toad y sus colegas en Mario Party: Star Rush. ¡Los vecinos (Al y Paca) no pueden dormir!



Roberto @Romago89

Este mueblecito parece diseñado para exponer amiibo. El inkling cabe por los pelos... Los suyos.

amiibo del mes: Canela



Con Animal Crossing: New Leaf Welcome amiibo, la gran actualización gratuita para 3DS, tus amiibo ya pueden unirse a tu pueblo, y hemos elegido a Canela como guía turística.

Animal Crossing New Leaf

¡Gracias a la actualización gratuita Welcome amiibo, ahora las figuras y las tarjetas son compatibles con este genial juego! Si usas la de Canela, se mudará a la zona de autocaravanas y podrás conseguir sus muebles. Para más detalles, mira el superreportaje que le hemos dedicado al juego.



Si ya tienes el juego, bájate la actualización Welcome amiibo gratuitamente. Si no, puedes comprarlo en una nueva edición física con la actualización incluida.

AC Happy Home Designer

Fue el primer juego compatible con las tarjetas amiibo y los amiibo de Animal Crossing: te sirven para que esos personajes aparezcan en el juego y te encarguen que diseñes su casa. En el caso de Canela, todo un sueño hecho realidad, ¿el? ¡Poder decorar la casa de la asistente del Ayuntamiento!



Con el amiibo de Canela podrás decorar su casa. Pero, además, la perrita aparece en el juego para proponerte proyectos municipales.

AC amiibo Festival

En este juego de tablero para Wii U ambientado en el mundo de Animal Crossing, los amiibo se convierten son el personaje que manejas en el juego. De hecho, son imprescindibles para jugar, y por eso el juego se vende en pack con dos de ellos: los de Canela y Candrés. Pedazo de oportunidad...



Para jugar con Canela en amiibo Festival, usa su amiibo (que se incluye en el pack de juego). ¡Invita a tu casa a tus amigos con otras figuras de AC para jugar!

Canela también es compatible con:

- **Mini Mario & Friends: amiibo Challenge** (Wii U y 3DS)
- **Hyrule Warriors Legends** (3DS)
- **Pokkén Torunament** (Wii U)
- **World Puzzles by POWGI** (Wii U y 3DS)
- **New Style Boutique 2** (3DS)
- **Chibi-Robo! Zip Lash** (3DS)
- **Super Mario Maker** (Wii U)
- **Yoshi's Woolly World** (Wii U)
- **Kirby: Planet Robobot** (3DS)
- **amiibo Touch & Play** (Wii U)
- **Mario Party 10** (3DS)
- **Captain Toad: Treasure Tracker** (Wii U)
- **Hyrule Warriors** (Wii U)
- **Mi Osito y yo** (3DS)

Nuevas tarjetas

Desde el 11 de noviembre hay 50 nuevas tarjetas amiibo con animales nunca vistos que te visitarán en la zona de autocaravanas, y el 25 de noviembre llegará la colección Sanrio Collaboration Pack.



Los amiibo que te visiten podrán quedarse (Canela no, que ya estaba).



Cada pack contiene 3 tarjetas amiibo aleatorias de la nueva serie de personajes.



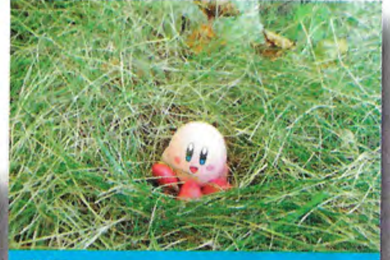
Hello Kitty es el personaje más famoso de la compañía Sanrio.

amiibopics

Sube tu foto más artística a Twitter usando #amiibomaníaRON y, si nos conquista tu obra, te enviaremos un amiibo a casa.

Foto Ganadora
¡Te llevas este amiibo!

El mes que viene regalamos otra nueva figura a la "fotoamiibo" más creativa, bonita o llamativa que publiquéis. No hace falta tener una cámara profesional, con la del móvil y una buena idea se pueden lograr resultados como éstos.



SXZ @ISXZ931

Kirby aprovecha la ausencia de algún ave para robarle el nido. Verás como sea Dedede...



Marc @CrobbYT

Lo ha vuelto a hacer: nuestro lector Marc se ha superado con esta brutal instantánea de Ike cargada de poesía visual. Se titula "Y terminó la batalla", aunque puede añadirle "y cantó victoria", porque el premio es para él.

Carlos Faro @farolostao

Cómo molan los nuevos amiibo de los Mii personalizados... o de personas "amiificadas", como los de la pasada Barcelona Games World.



Izanami 02 @izanami_02

Una GameCube, un tablero de Boo y un amiibo que se ilumina en la oscuridad: así celebró Halloween este nostálgico de Mario Party 4.



T CAS @T_CAS33

"Luigi Fog" da la vuelta al mundo en globo, dando ideas a para un futuro Super Luigi World... o Galaxy si es globo espacial.

Parecen oficiales, pero son... amiimods

La fiebre por Pokémon Sol y Luna está generando algunas de las más divertidas y originales ideas que han pasado por nuestro museo del "fan-art". Hay que tener mucha maña para crear estas modificaciones, y menos mal que no se venden en tiendas, porque serían nuestra ruina. Disfrutad:



Mimikyu oculta su aspecto bajo un saco de Pikachu, pero quitárselo desataría una maldición, así que más vale que esté bien pegado a la base.



Deadpool Pikachu es lo más épico que hemos visto desde Mario Pikachu, gracias a **akshop08**. Marvel y Nintendo: negociad esto, por favor.



El pelazo de Dugtrio en su nueva forma de Alola nos tiene enamorados... de su champú. Ojalá incluya el ataque "Porque yo lo valgo". Genial, **GandaKris**.



La fusión definitiva: Link y Aldeano gracias a **AmiiboNews**. Sería mucho más fácil pagar a Tom Nook con rupias o a espadazos... para recolectarlas.



La pasión por la caza de monstruos no remite en Japón. Este mes, nuestro lanzamiento estrella es Monster Hunter Stories... y Capcom ya ha anunciado el lanzamiento de una nueva entrega de la serie principal para 3DS.



Tercera edición de YO-KAI WATCH 3

Tal como ocurrió con YO-KAI WATCH 2 en su día, YO-KAI WATCH 3 para 3DS también contará con una tercera versión (al menos en Japón). Esta nueva edición estará disponible en el mercado japonés a partir del próximo 15 de diciembre, donde tendrá como subtitulo "Sukiyaki", y se unirá así a las ya existentes versiones Sushi y Tempura. Incluirá un nuevo modo multijugador (Blasters Treasure), elementos extraídos de la nueva película y nuevos Yo-kai, entre otras cosas. Mientras, los europeos seguimos a la espera de YO-KAI WATCH 2, que nos llegará en primavera... y disfrutando al máximo gracias al primer juego para 3DS y la serie de animación, cada vez más popular. ●



Capcom anuncia Monster Hunter XX

Capcom ha anunciado Monster Hunter XX para 3DS, una versión ampliada de Generations (el cual, recordemos, es conocido como Monster Hunter X en Japón). Incluirá numerosas novedades, entre las que destacan dos nuevos estilos de caza, misiones de rango G, nuevos escenarios y por supuesto nuevos monstruos, entre ellos una nueva variante del clásico Diablos y otro conocido en japonés como Barufaruku, que protagonizará la portada del juego. Además, quienes ya tengan Monster Hunter Generations podrán transferir su progreso al nuevo juego, que también reconocerá los datos de guardado de Monster Hunter Stories, desbloqueando un traje especial de Nabiru para nuestro Palico. Monster Hunter XX saldrá en Japón el 18 de marzo; aún no sabemos si llegará a Europa, pero si lo hace probablemente será con un título distinto ●



BREVES...

Capcom anuncia The Great Ace Attorney 2

The Great Ace Attorney, que salió el año pasado en Japón, trajo un soplo de aire fresco a la célebre saga de abogados: estaba protagonizado por un antepasado de Phoenix Wright, que viajaba a Londres a finales del siglo XIX. Su segunda entrega está ya en desarrollo, aún sin plataforma confirmada (lo lógico sería 3DS... o quién sabe si Switch). El primero aún no ha llegado a Europa... ¡los queremos los dos!

Más rol con The Alliance Alive

El próximo RPG de FuRyu para 3DS tendrá nueve protagonistas con historias conectadas, y todos harán frente a unos demonios que se han apoderado de su continente. Parece que será una especie de sucesor de The Legend of Legacy, con el que tendrá muchos puntos en común en estética y jugabilidad. Saldrá en Japón en primavera.

...y más Ataque a los Titanes

Attack on Titan: Escape from Certain Death será una novela visual (aventura conversacional) para 3DS basada en el popular manga/anime. Nos presentará una historia original protagonizada por un nuevo personaje, aunque también interactuaremos con otros ya conocidos como Mikasa y Levi.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Monster Hunter Stories

Los monstruos no sólo están para ser cazados.

Ya está a la venta en Japón esta nueva manera de entender Monster Hunter: un juego en el que nuestro protagonista no es un cazador, sino un jinete que cabalga a lomos de monstruos amigos. Con esta entrega, Capcom quiere ampliar aún más la audiencia de su exitosa saga, con un concepto que recuerda a otros juegos populares como YO-KAI WATCH: un argumento bien construido pero desenfadado, accesible para jugadores más jóvenes y con un especial hincapié en el coleccionismo de criaturas. Para sumar monstruos a nuestro equipo, hay que encontrar sus correspondientes huevos; una vez han crecido, podemos usarlos para pelear por turnos contra las criaturas salvajes. Y hay multijugador online y local para enfrentar a nuestros monstruos con los de otros jugadores. Por si fuera poco, también han llegado a las tiendas niponas figuras amiibo inspiradas por este juego. ●



Lanzamiento en Japón:
8 de octubre

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Dragon Ball Fusions (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **febrero de 2017**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **primavera 2017**



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus
Fecha europea: **2 de diciembre**



7th Dragon III Code: VFD (3DS) Sega
Fecha europea: **2 de diciembre**



One Piece: Great Pirate Colosseum (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



2. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



4. **Puyo Puyo Chronicle** (3DS)
Compañía: **Sega**



5. **Momotaro Dentetsu 2017** (3DS)
Compañía: **Nintendo**

Las 5 claves de Nintendo Classic Mini: NES

La primera consola de Nintendo resucita con esta nueva versión en miniatura, ya disponible en tiendas. Si aún no la tenéis, quizás os lancéis a por ella gracias a estas cinco buenas razones.





1 El tamaño

Una consola ideal para llevarla cómodamente a todas partes, ¡por algo es "Mini"!

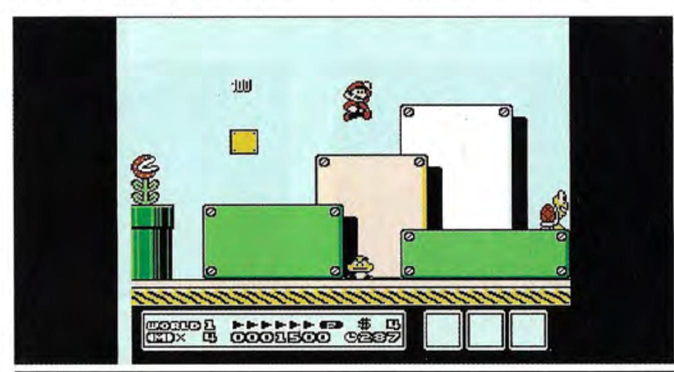
NES Mini cabe en la palma de la mano, lo cual la hace mucho más apta para llevarla con vosotros que la consola original. Gracias a su reducido tamaño, no tenéis excusa para no llevárosla a casa de vuestros amigos siempre que queráis, o de viaje para conectarla a la TV del hotel mediante su cable HDMI. Además, es una auténtica monada, y su diseño es muy fiel a la NES original.



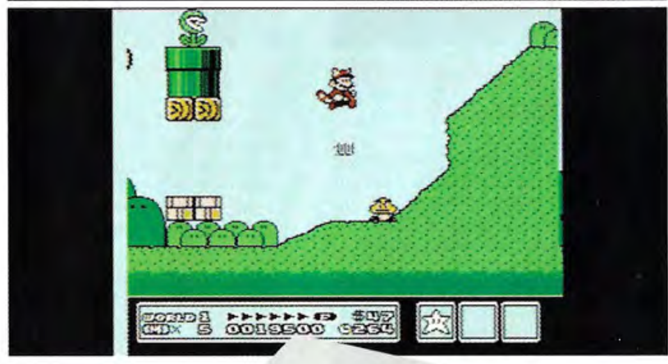
2 Los modos de visualización

Distintas opciones para disfrutar de toda la magia de NES como prefiramos.

Todos los juegos vienen en sus versiones originales a 60 Hz, gracias a lo cual correrán con mejor fluidez que las ediciones a 50 Hz que nos llegaron a Europa en su día. Además, la calidad de vídeo y audio es incluso superior a la de los juegos de NES de la consola virtual de Wii U. Para poner la guinda, hay varios modos de visualización: "4:3" ofrece el formato clásico de pantalla; "Televisor antiguo" añade el efecto de estar jugando en una vieja TV de tubo (CRT), con sus líneas borrosas y todo; y "Resolución original" muestra los píxeles en forma de cuadrados, sin filtro alguno y en toda su pureza.







3 Los puntos de guardado

Avanzar en los juegos ya no será tan frustrante como en los viejos tiempos.

En la mayoría de juegos de NES no era posible guardar nuestro progreso, y había que pasárselos del tirón. Todo eso ha quedado ya atrás y, en los juegos de NES Mini, podéis guardar la partida en cualquier momento que deseéis. Aunque si queréis enfrentaros a un desafío como los de aquella época, siempre podéis ignorar esta opción y no usarla.





4 Un mando clásico

La consola incluye una réplica exacta del legendario mando original de NES.

Gracias a este mando, sentiréis las mismas emociones que con la mítica NES. Además, la consola incluye dos puertos para que juguéis a dobles en muchos de sus juegos: podéis adquirir un mando adicional de NES Mini o usar un mando clásico de Wii, que también son compatibles. Del mismo modo, los mandos de NES Mini también funcionan en Wii y Wii U, por si queréis usarlos para sus juegos de NES de la consola virtual.





Los 30 juegos

Una recopilación con algunos de los mejores juegos de la máquina.

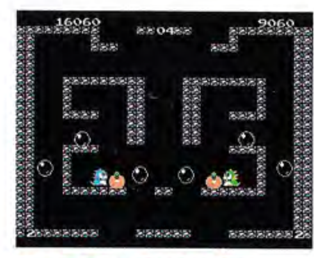
En todas las consolas, el factor principal que marca la diferencia es la calidad de los juegos. Y desde luego, NES puede presumir de uno de los mejores catálogos de la historia, con multitud de juegos que marcaron época por crear sagas que aún perduran, e incluso géneros que moldearon la industria. Sin duda, esta selección es un auténtico tesoro.



Balloon Fight

Año: 1985 Puntuación: ★★★

Nació como recreativa y fue adaptado a NES. Sus mecánicas son muy arcade, y el objetivo es romper los globos de los enemigos sin que ellos rompan el nuestro. Podéis jugar con un amigo.



Bubble Bobble

Año: 1987 Puntuación: ★★★★

Otro clásico de los arcades. Los dragones Bub y Bob deben superar niveles lanzando burbujas a los enemigos. Tiene 100 niveles. Si tenéis ocasión, es recomendable jugarlo en compañía.



Castlevania

Año: 1986 Puntuación: ★★★★

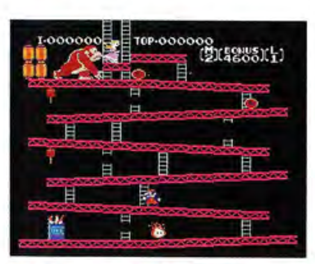
Así nació una de las sagas más míticas de Konami, como aventura de plataformas de desarrollo lineal. En el año 1691, nuestro protagonista Simon Belmont debe derrotar al mismísimo Dracula.



Castlevania II: Simon's Quest

Año: 1987 Puntuación: ★★★★

Simon Belmont busca la cura para la maldición que le lanzó Dracula. Un importante paso adelante en la saga, al añadir elementos inspirados por Metroid.



Donkey Kong

Año: 1983 Puntuación: ★★★★★

El primer juego dirigido por Shigeru Miyamoto, con el que Nintendo asaltó la industria de los videojuegos. Debutaron Donkey y Mario (conocido entonces como Jumpman). Tras arrasar en recreativas, llegó a NES.



Donkey Kong Jr.

Año: 1983 Puntuación: ★★★★★

Tras el éxito de su predecesor, Miyamoto sorprendió: el nuevo protagonista era el hijo de Donkey Kong, que debía liberar a su padre de la jaula en la que lo había encerrado Mario (es el único juego en el que el bigotudo es el villano).



Double Dragon II: The Revenge

Año: 1989 Puntuación: ★★★★

Uno de los clásicos del beat 'em up. Repartimos puñetazos y patadas a innumerables enemigos en busca de venganza. Destaca por su divertidísimo cooperativo.



Dr. Mario

Año: 1990 Puntuación: ★★★★

En este puzle, Mario coge la bata de médico para alinear cápsulas de medicinas y hacer desaparecer a los virus, que se han propagado en el hospital del Reino Champiñón. Con competitivo para 2 jugadores.



Excitebike

Año: 1984 Puntuación: ★★★★

El juego de motos de Nintendo por excelencia. Recorremos pistas repletas de elevaciones y montículos: los saltos y los caballitos son la clave para llegar rápido a meta.



Final Fantasy

Año: 1987 Puntuación: ★★★★★

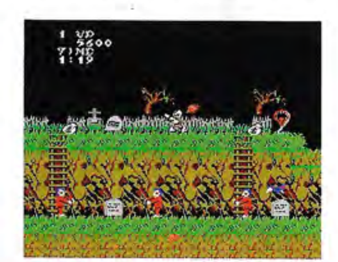
El comienzo de esta leyenda también se remonta a NES. En esta primera entrega ya estaban el sistema de trabajos, los hechizos clásicos, el énfasis en la historia, los cristales elementales, etc.



Galaga

Año: 1985 Puntuación: ★★★

Este legendario matamarcianos también procedía de los arcades. Creado por Namco, era la segunda parte de Galaxian, al cual superó ampliamente en calidad.



Ghosts 'n Goblins

Año: 1986 Puntuación: ★★★★

En este juego de plataformas y acción, el caballero Sir Arthur debe enfrentarse a hordas de zombis, ogros, demonios y demás monstruos. Muy, muy difícil...



Gradius

Año: 1986 Puntuación: ★★★★

Otro matamarcianos mítico, obra de Konami. Avanzamos horizontalmente pilotando la nave Vic Viper, que cuenta con una gran variedad de proyectiles y poderes.



Ice Climber

Año: 1985 Puntuación: ★★★★

Uno de los mayores clásicos de NES. Escala 32 montañas cubiertas de hielo hasta llegar a la cima, abriéndote paso a martillazos. La experiencia resulta mucho más satisfactoria jugando a dobles.





Kid Icarus

Año: 1986 Puntuación: ★★★★

Después de Metroid, sus artífices crearon este juego de acción y plataformas con elementos de rol. El ángel Pit va en busca de una serie de tesoros sagrados, en una aventura muy desafiante.



Kirby's Adventure

Año: 1993 Puntuación: ★★★★

Tras Kirby's Dream Land en Game Boy, HAL Laboratory desarrolló esta entrega para NES. Fue el primer Kirby en color, estrenó la mecánica de copiar habilidades y supuso el debut de Meta Knight.



Mario Bros.

Año: 1983 Puntuación: ★★★

Tras aparecer en Donkey Kong y Donkey Kong Jr., Mario dio por primera vez nombre a un juego. Él y su hermano, el debutante Luigi, deben acabar con una plaga en las alcantarillas de Nueva York.



Super Mario Bros.

Año: 1985 Puntuación: ★★★★★

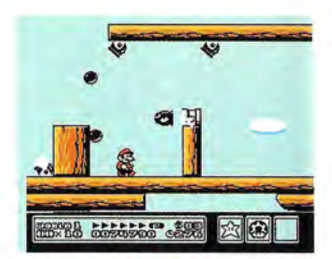
El juego más influyente de la historia de los videojuegos, con el que Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka marcaron en fuego el camino a seguir para innumerables imitadores. Sigue siendo mágico.



Super Mario Bros. 2

Año: 1988 Puntuación: ★★★★

El Mario más especial, porque en realidad se trata del juego nipón Doki Doki Panic al que se le cambiaron los gráficos para que en occidente se llamara SMB. 2.



Super Mario Bros. 3

Año: 1988 Puntuación: ★★★★★

NES alcanzó su techo con esta obra maestra de las plataformas. Expandió el concepto original con montones de power-ups, un mapamundi y niveles inolvidables.



Mega Man 2

Año: 1988 Puntuación: ★★★★★

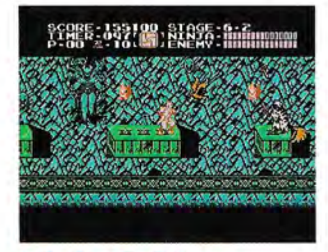
A pesar de las relativamente escasas ventas de la primera entrega, esta continuación arrasó, y fue el juego con el que Mega Man saltó a la fama. Desafiante y con jefes memorables, muchos lo consideran el mejor de la saga.



Metroid

Año: 1986 Puntuación: ★★★★★

Uno de los títulos clave de NES. Creó escuela con su extraordinaria sensación de exploración y libertad y con su sistema de mejora del personaje a medida que encontramos armas y objetos. Y su protagonista hizo historia.



Ninja Gaiden

Año: 1988 Puntuación: ★★★★

Salió a la vez que una recreativa con el mismo nombre, aunque su desarrollo era distinto. Una , aventura de cción y plataformas en la que Ryu Hayabusa emprende un viaje para vengar a su padre.



Pac-Man

Año: 1984 Puntuación: ★★★★★

Fue uno de los juegos más exitosos de los salones recreativos y no podía faltar su adaptación a NES. Come todas las píldoras en laberintos y escapa de los fantasmas que van a por ti.



Punch-Out!!

Año: 1987 Puntuación: ★★★★

Controlamos a Little Mac, un púgil pequeñito que se mide a una serie de imponentes y gigantescos boxeadores. Ésta es la versión que incluye como jefe final al ficticio Mr. Dream, en vez de a Mike Tyson.



StarTropics

Año: 1990 Puntuación: ★★★★

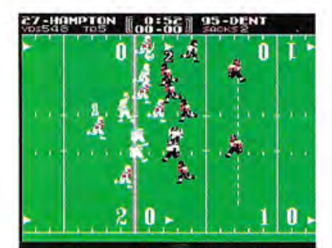
Una aventura de gran calidad, y uno de los primeros alumnos aventajados de Zelda. Mike investiga la desaparición de su tío arqueólogo y descubre que ha sido abducido por extraterrestres.



Super C

Año: 1990 Puntuación: ★★★★

También conocido como Super Contra y Probotector II, en este juego de acción de Konami nos abrimos paso a disparos a través de niveles muy variados. Incluye cooperativo a 2 jugadores.



Tecmo Bowl

Año: 1989 Puntuación: ★★★

Quizás resulte extraño para nosotros los europeos tener este juego de fútbol americano en la colección, pero jugando con un amigo puede llegar a ser divertido.



The Legend of Zelda

Año: 1986 Puntuación: ★★★★★

El juego que definió las aventuras. Un amplio mundo que explorar libremente, desafiantes puzles y mazmorras y un héroe que gana habilidades consiguiendo objetos.



Zelda II: Link's Adventure

Año: 1987 Puntuación: ★★★★

Nintendo quiso innovar con una continuación radicalmente diferente: una aventura de avance lateral, que añadía elementos de plataformas y rol.



Pokémon
SOL
Pokémon
LUNA

PRIMEROS PASOS POR ALOLA: ¿Has jugado a la demo?



EL JUEGO SALE EL 23 DE NOVIEMBRE...

Y la demo, ya disponible, ofrece un prólogo genial que no estará en el juego final.

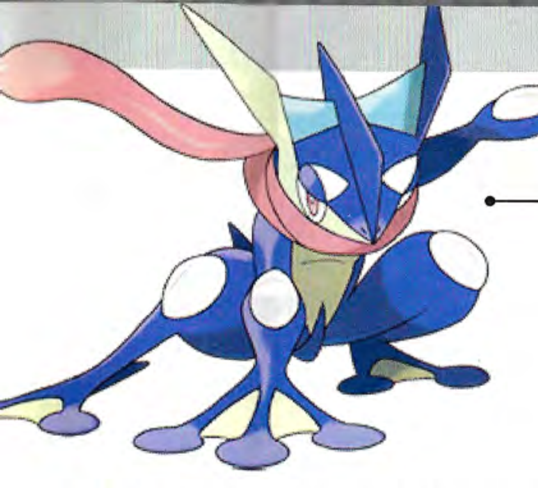
Ahora sí que sí. Ya se pueden contar con los dedos de las manos los días que quedan para que todos empecemos nuestra aventura por Alola. El próximo día 23 de noviembre, Pokémon Sol y Luna saldrán finalmente a la venta tras muchos meses de espera. Pero si no podéis contener las ganas de recorrer Alola, en la eShop de Nintendo 3DS tenéis disponible **una demo del juego con una historia independiente** a la de la aventura principal, que además os dará varias recompensas que después se podrán transferir al juego completo. Aquí os contamos todos los detalles sobre esta demo, así como las últimas novedades sobre la séptima generación. ¡Que empiece el combate, entrenadores!

AZUL Y ROJO

Sí, aparecerán en Sol y Luna, en una zona llamada Árbol de Combate donde nos las veremos con otros entrenadores. Si lo vencemos, lucharán a nuestro lado. No serán los únicos conocidos: también nos las veremos con Cintia, una de las mejores entrenadoras de Sinnoh.

Una demo muy especial

Con esta demo conocerás la región de Alola y vivirás una aventura totalmente independiente de las que se desarrollan en Pokémon Sol o Pokémon Luna,



GRENINJA

Este Pokémon con forma de rana fue el inicial acuático de sexta generación con X e Y, y siempre ha tenido una gran importancia en la serie de animación como Pokémon de Ash. Es la primera vez que los videojuegos y el anime tienen una relación tan directa.



además de **conseguir un Pokémon único y exclusivo**, junto a otras recompensas. Al empezar esta aventura nos pondremos en la piel de Sun, el protagonista masculino de Sol y Luna. Sun se encuentra en **Ciudad Hauoli**, que está situada en la primera de las islas que forman el archipiélago de Alola. Nuestro personaje, que acaba de mudarse desde Kanto, tiene que acompañar a su madre al ayuntamiento para empadronarse en esta nueva ciudad. Pero al salir de casa se encuentra con **una extraña carta en el buzón**, escrita por un desconocido, que nos desea mucha suerte en nuestra aventura por esta nueva región, y que, además, viene con un regalo; un Pokémon muy especial. Aunque la carta no tiene remitente, pronto descubriremos que quien nos ha entregado este valioso regalo no es otro que **Ash Ketchum**, un personaje más que conocido en la saga de Pokémon, pues ha sido el protagonista de la serie de animación desde que ésta empezó a emitirse tras Pokémon Rojo y Azul. Y la pregunta es: ¿qué tiene que ver Ash en todo esto?

Greninja de Ash

Cuando este Greninja entre en combate y consigamos derrotar al Hakamo-o que guarda la isla, veremos que adopta una nueva apariencia. Esta es una forma única del Greninja perteneciente a Ash. Una especie de megaevolución, pues este Pokémon **volverá** a la normalidad tras terminar la batalla, pero sin necesidad de megapiedra (es la habilidad oculta de este Greninja lo que provoca el cambio). Lo mejor de todo esto es que, al terminar la demo, podemos enviar este Pokémon tan especial a nuestras versiones completas de Pokémon Sol y Luna. **No habrá otra forma de conseguir este Pokémon**, por lo que, si todavía no has jugado la demo, ¡aprovecha para bajártela y jugarla antes de que sea demasiado tarde!

Durante nuestra aventura por la historia que nos ofrece la demo también conocemos a dos de los personajes que serán

¡EL GRENINJA DE ASH ES UN POKÉMON ÚNICO! NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIRLO EN LA DEMO DEL JUEGO

El Pokévisor

Durante nuestra aventura por la demo hay que cumplir una misión del Profesor Kukui para la que necesitamos hacer uso del Pokévisor. Con ayuda de un Rotom, nuestra Pokédex se transforma en una cámara con la que retratar a varios Jangmo-o y Hakamo-o. ¡Pero mucho cuidado! A estos Pokémon no les gusta que les saquen fotos, por lo que se enfadarán y te atacarán cuando lo hagas. En el juego completo podrás compartir con tus amigos todas las fotos que hagas.



Los Jangmo-o son Pokémon muy escurridizos. Atento a cuando pasen por el visor para hacer todas las fotos que puedas.



¡A fotografiar!

Por Alola encontrarás muchos lugares donde usar el Pokévisor, y serán muchos los Pokémon a los que podrás sacar fotos.

El Movimiento Z de Pikachu

Para terminar con el Hakamo-o más fuerte de la isla, el Profesor Kukui te prestará a su Pikachu, junto a un Cristal Z y una Pulsera Z. Con estos objetos, Pikachu podrá utilizar Gigavoltio Destructor, un movimiento de tipo eléctrico mucho más potente que cualquier ataque normal, pero que, al igual que el resto de Movimientos Z, únicamente se puede usar una vez por combate.

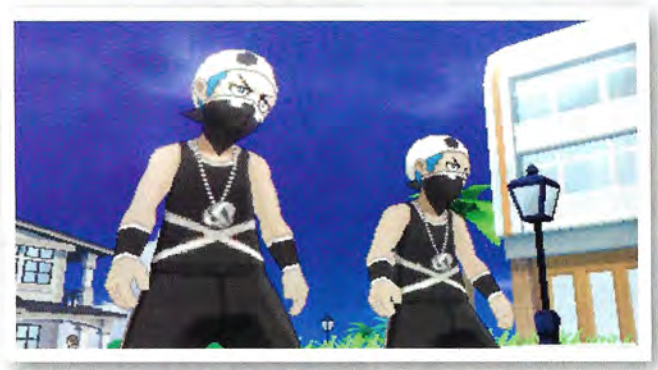


Pikachu cuenta con un Movimiento Z especial, pero no es el único. Snorlax o Eevee también tiene uno característico.



La coreografía

Cada Movimiento Z tendrá una coreografía que el entrenador interpretará junto con su Pokémon, para que éste pueda aprovechar ´el poder que genera la perfecta sintonía de ambos.



Estos maleantes son del Team Skull, y nos retan a un combate Pokémon al poco de llegar a Ciudad Hauoli. ¡El primer enfrentamiento en Alola!



Pikipek, pájaro de séptima generación, aparece con frecuencia en la demo.

claves en la aventura completa. Cuando lleguemos al ayuntamiento para empadronarnos en Ciudad Hauoli, conoceremos a un chico con gran corazón, al que le encantan los Pokémon, ¡y con mucho apetito! **Su nombre es Tilo,** y le encantan las malasadas, un plato típico en el archipiélago de Alola.

Además de a Tilo, pronto conocemos también a **Kukui, un renombrado Profesor**. Enseguida se encariñará con nosotros, hasta el punto de entregarnos a uno de sus Pokémon. Su pasión por la investigación sobre los movimientos Pokémon lo ha llevado a **recibir golpes directos de éstos** para aprender aún más sobre ellos.

Funcionalidades mejoradas

Al entrar en combate, vemos que todos **los menús han cambiado** con respecto a Rubí Omega y Zafiro Alfa. En la pantalla inferior, además de elegir los ataques, qué Pokémon utilizar o qué objeto emplear, también vemos qué Pokémon se encuentran luchando en el campo en ese momento, así como sus bajadas o subidas de estadísticas. Al atacar a un Pokémon rival, la pantalla inferior nos indica de qué tipo es el movimiento, y si éste es supereficaz, eficaz o poco eficaz contra el rival, algo perfecto para los nuevos jugadores.

Con todas estas novedades que se han incluido en la demo, estamos todos deseando probar los juegos completos. Aunque aún quedan muchas incógnitas por resolver, hay algo que está muy claro: ¡**Pokémon Sol y Luna van a revolucionar el mundo Pokémon** y a todos los fans de la saga!



FRANCINE DEL TEAM SKULL

Esta entrenadora, además de tener uno de los peinados más llamativos de todo Alola, también es la cabecilla del Team Skull. Es ella quien hará el papel de jefe final en la demo, y también tendrá protagonismo en el juego completo.

Llegan nuevos Pokémon

Por fin conocemos la forma final de los iniciales y a los tres nuevos Tapus guardianes.



Steenee

CATEGORÍA: Pokémon Fruto.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 8,2 Kg.
TIPO: Planta
HABILIDAD: Defensa Hoja.

El cáliz de su cabeza es más duro que el de Bounsweet, por lo que a Steenee ya no le importa ser picoteado por otros Pokémon. Cuando era un Bounsweet, lo habitual era que huyera de los demás, pero ahora puede jugar con otros Pokémon.



Tsareena

CATEGORÍA: Pokémon Fruto.
ALTURA: 1,2 m. **PESO:** 21,4 Kg.
TIPO: Planta.
HABILIDAD: Regia Presencia.

Tsareena destila nobleza por los cuatro costados. Cualquier Pokémon o humano que se le acerque con aviesas intenciones recibirá un escarmiento inmediato, sin contemplaciones.



Cosmog

CATEGORÍA: Pokémon Nebulosa.
ALTURA: 0,2 m. **PESO:** 0,1 Kg.
TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Ignorante.

En Alola, solo un puñado de elegidos han visto a este Pokémon extraordinariamente raro. Hubo un tiempo en el que sólo lo conocían los reyes de la región y sus herederos.



Decidueye

CATEGORÍA: Pokémon Pluma Flecha.
ALTURA: 1,6 m. **PESO:** 36,6 Kg.
TIPO: Planta / Fantasma.
HABILIDAD: Espesura.

Este Pokémon es capaz de desplazarse sin ser detectado. Una vez que un rival lo ha perdido de vista, Decidueye aprovecha la oportunidad para tenderle una emboscada.

Primarina

CATEGORÍA: Pokémon Solista.
ALTURA: 1,8 m. **PESO:** 44,0Kg.
TIPO: Agua / Hada.
HABILIDAD: Torrente.

Al bailar, Primarina libera globos de agua a su alrededor y los mueve mediante las ondas sonoras de su voz. Cuando la luz de la luna se refleja en estos globos, el espectáculo resultante es mágico.



Espíritus guardianes

Son los guardianes protectores de cada una de las islas de Alola, y también están entre los Pokémon más poderosos de la séptima generación.

Tapu Fini

CATEGORÍA: Pokémon Dios Nativo.
ALTURA: 1,3 m. **PESO:** 21,2 Kg.
TIPO: Agua / Hada.
HABILIDAD: Nebulogénesis.

Este Pokémon puede crear un agua especial que purifica el cuerpo y la mente. A cambio, Tapu Fini exige a quienes deseen obtener esa agua límpida que demuestren ser capaces de resistir su niebla.



Tapu Bulu

CATEGORÍA: Pokémon Dios Nativo.
ALTURA: 1,9 m. **PESO:** 45,5 Kg.
TIPO: Planta / Hada.
HABILIDAD: Herbogénesis.

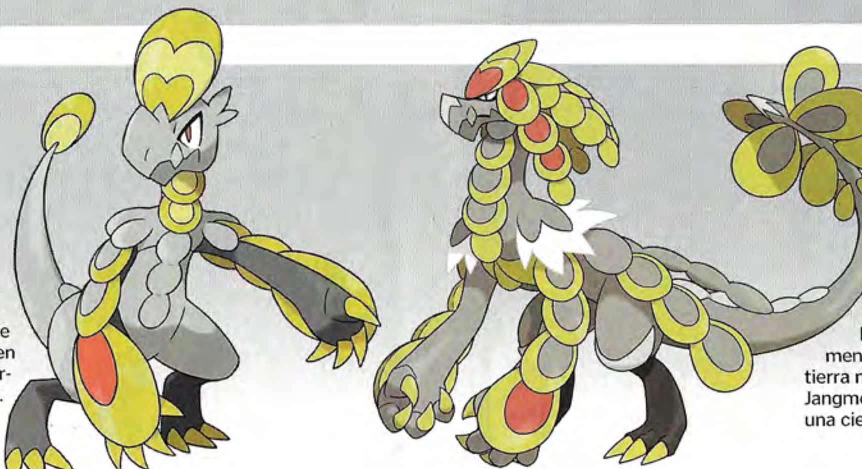
Tapu Bulu controla la vegetación y estimula su crecimiento. También puede aplicar este poder a sus cuernos de madera y alterar su forma y tamaño, lo que puede venir muy bien en combate.

Tapu Lele

CATEGORÍA: Pokémon Dios Nativo.
ALTURA: 1,2 m. **PESO:** 18,6 Kg.
TIPO: Psíquico / Hada.
HABILIDAD: Psicogénesis.

Cuenta la leyenda que hace tiempo Tapu Lele puso fin a la guerra entre las islas de Alola esparciendo sus escamas y confortando a los cansados guerreros. Tapu Lele esparce escamas relucientes que afectan físicamente a quienes las tocan, curando sus heridas y haciendo que se sientan pletóricos.





Hakamo-o

CATEGORÍA: Pokémon Escamas.
ALTURA: 1,2 m. **PESO:** 47,0 Kg. **TIPO:** Dragón / Lucha.
HABILIDAD: Antibalas.

Cuando Jangmo-o evoluciona a Hakamo-o, se separa de sus compañeros para vivir en solitario y dedicarse en cuerpo y alma al entrenamiento. Aparece en cualquier lugar donde encuentre Pokémon contra los que luchar.

Kommo-o

CATEGORÍA: Pokémon Escamas.
ALTURA: 1,6 m. **PESO:** 78,2 Kg. **TIPO:** Dragón / Lucha.
HABILIDAD: Insonorizar.

Al culminar su arduo entrenamiento, Hakamo-o evoluciona a esta forma sumamente poderosa y regresa a su tierra natal, donde vela por los otros Jangmo-o de la zona, pero siempre a una cierta distancia.

Silvally

CATEGORÍA: Pokémon Multigénico.
ALTURA: 2,3 m. **PESO:** 100,5 Kg.
TIPO: Normal.
HABILIDAD: Sistema Alfa.

La habilidad de Silvally, nunca vista, se llama Sistema Alfa y le permite cambiar su propio tipo si lleva el disco correspondiente para insertarlo en su cabeza. También tiene un movimiento exclusivo, Multiataque, cuyo tipo cambia en función del disco.





Incineroar

CATEGORÍA: Pokémon Ruda.
ALTURA: 1,8 m. **PESO:** 83,0 Kg.
TIPO: Fuego / Siniestro.
HABILIDAD: Mar Llamas.

A medida que aumentan sus ganas de luchar, las llamas que produce Incineroar en el interior del cuerpo brotan de su vientre. La forma que dibujan estas llamas recuerda a un cinturón de campeón, por lo que se las conoce como su "cinto de llamas", que usa para atacar a los rivales.



Ribombee

CATEGORÍA: Pokémon Mosca Abeja.
ALTURA: 0,2 m. **PESO:** 0,5 Kg.
TIPO: Bicho / Hada.
HABILIDAD: Polvo Escudo / Recogemiel.

Este Pokémon moldea el néctar y polen que recoge de las flores para formar sus bolas de polen. No solo le sirven de alimento, sino que también las puede emplear para golpear a sus rivales y marearlos o entumecerlos.

Formas de Alola

Ya son muchos los Pokémon de la región de Kanto que sabemos que reaparecen en Alola con una nueva forma, pero aún quedan por conocer: Grimer, Muk y Persian han conseguido nuevos tipos y una nueva apariencia.



Muk

CATEGORÍA: Pokémon Lodo.
ALTURA: 1,0 m. **PESO:** 52,0 Kg.
TIPO: Veneno / Siniestro.
HABILIDAD: Toque Tóxico.

Se lleva a la boca todo lo que encuentra y, cuando se ve acuciado por el hambre, pierde los estribos. Se cree que su apetito responde a su incapacidad para mantener sus niveles de energía sin una asimilación de toxinas.



Grimer

CATEGORÍA: Pokémon Lodo.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 42,0 Kg.
TIPO: Veneno / Siniestro.
HABILIDAD: Toque Tóxico.

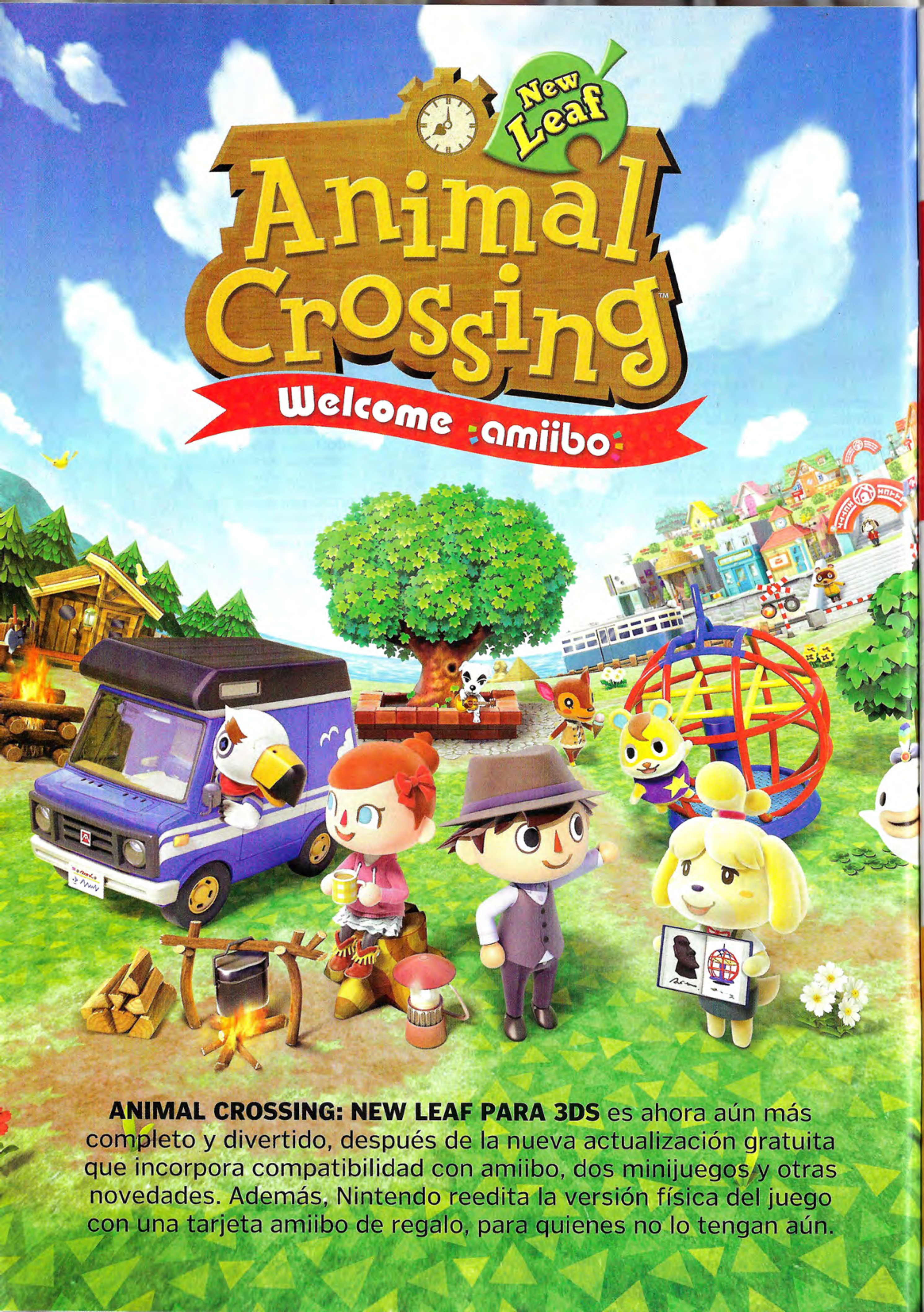
A medida que la población de Alola aumentaba, la proliferación de basura se convirtió en un problema. Para abordarlo se introdujeron Grimer, ya que el detritus es precisamente su principal alimento.



Persian

CATEGORÍA: Pokémon Gato Fino.
ALTURA: 1,1 m. **PESO:** 33,0 Kg.
TIPO: Siniestro.
HABILIDAD: Experto.

El rostro redondeado del Persian de Alola es símbolo de la riqueza de la región, donde se lo considera un Pokémon de gran belleza. En Alola todos los Persian están protegidos y existen restricciones para los turistas.



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF PARA 3DS es ahora aún más completo y divertido, después de la nueva actualización gratuita que incorpora compatibilidad con amiibo, dos minijuegos y otras novedades. Además, Nintendo reedita la versión física del juego con una tarjeta amiibo de regalo, para quienes no lo tengan aún.



¡Nuevas funciones!

Dos minijuegos, un sistema de misiones, interfaz táctil... ¡Todo nuevo y gratis!

Huida de la Isla Desierta

Un minijuego para un jugador extraído de Animal Crossing amiibo Party, el juego de tableros y minijuegos que apareció en Wii U el año pasado. El objetivo es escapar de una isla, y para ello hay que moverse con tres personajes por turnos a través de sus casillas, y encontrar objetos como madera y vela para crear un barco con el que huir a tiempo. Figuras y tarjetas amiibo son compatibles en el minijuego, para así controlar a sus respectivos personajes.



Movemos a los tres personajes por turnos, en busca de los objetos necesarios para la huida.





La suerte es un factor importante, y a veces hay que girar una rueda que determina lo que ocurre.

Puzzle League

Un clásico puzle con mecánicas match-3, en el que hay que ir uniendo hileras de tres frutas iguales para despejar la pantalla. Cada figura amiibo nos otorga una habilidad especial, como cambiar la distribución de las frutas o salvarnos del game over una vez.



La habilidad de Candrés permite eliminar dos columnas de golpe.



Es un puzle clásico, al estilo de juegos como Tetris y Candy Crush Saga.

Los cupones vecinales

Fauno, que es quien controla la zona de autocaravanas, no cree en el dinero, y para conseguir las piezas especiales de mobiliario de quienes aparcan allí tendréis que reunir cupones vecinales. Dichos cupones se obtienen cada vez que usamos figuras y tarjetas amiibo, y principalmente al superar diversas misiones en el juego (por ejemplo: pescar ciertos peces, donar fósiles al museo o plantar árboles). Este nuevo sistema de misiones es un gran incentivo para realizar todo tipo de tareas en el pueblo, y tener así siempre cosas que hacer.



Las nuevas misiones son la manera ideal de hacerse con cupones vecinales.

Interfaz táctil

También es importante destacar la nueva interfaz táctil que encontraréis en vuestra casa de New Leaf, mucho más intuitiva y cómoda para mover vuestros muebles. El sistema se basa en el que ya hemos visto en Happy Home Designer: arrastráis con total sencillez vuestros objetos en la pantalla inferior con el stylus, y vais viendo el resultado en la pantalla superior. A partir de ahora, dar forma a la casa de vuestros sueños será aún más placentero.





Organizar los muebles de la casa es ahora mucho más intuitivo y divertido que antes.





Si jugasteis a Happy Home Designer, ya estaréis familiarizados con estas mecánicas táctiles.

¡Los amiibo entran en juego!

New Leaf recibe con los brazos abiertos las tarjetas y figuras amiibo.

La zona de autocaravanas

Una vez hayáis actualizado el juego, aparecerá esta nueva área en vuestro pueblo. Este lugar está regentado por un nuevo personaje, un perro hippie llamado Fauno que os ayudará a resolver vuestras dudas y os contará lo bueno que es vivir en contacto con la naturaleza. Cada día encontraréis aquí la caravana de un personaje especial diferente con el que hablar, y también la caravana del personaje que hayáis invocado mediante tarjeta o figura amiibo. Cada caravana es muy diferente por dentro dependiendo del personaje, y en cada una encontraréis una gran variedad de muebles y objetos decorativos que podéis adquirir mediante cupones vecinales. De hecho, la actualización Welcome amiibo añade 500 objetos nuevos a New Leaf (400 originales de Happy Home Designer, y 100 totalmente nuevos). La mayoría de personajes que invoquéis mediante tarjetas amiibo pueden unirse a vuestro pueblo como vecinos si se lo pedís.



Podéis usar funciones amiibo una vez al día, a través de la nueva lámpara mágica de Buh.



Si preferís, podéis usar el amiibo para recibir un objeto, en vez de pedir al personaje que os visite.



Fauno es un nuevo personaje, y seguro que os caerá muy bien. Está a cargo de la zona de autocaravanas.



La caravana del fondo es para personajes al azar, y la otra depende del amiibo que hayáis utilizado.





CADA CARAVANA ES DIFERENTE POR DENTRO DEPENDIENDO DEL PERSONAJE, CON SUS PROPIOS MUEBLES



Zelda, Splatoon y Sanrio

El mayor puntazo de la actualización es la compatibilidad con ciertos amiibo de otras sagas, como las figuras de The Legend of Zelda y Splatoon, que dan acceso a nuevos vecinos con forma de animales e inspirados por sus juegos originales, y a muebles chulísimos de dichas sagas. Por otra parte, las nuevas tarjetas amiibo de Sanrio (la compañía de Hello Kitty) también son compatibles: salen a la venta el 25 de noviembre.





Las caravanas de los personajes de otras sagas tienen diseños alucinantes que vale la pena ver.





Los amiibo de Epona, Link Lobo, Ganon y el Inkling calamar (entre otros) son nuevos vecinos.



Cámara amiibo

Otra de las novedades es la cámara amiibo: mediante esta opción tenéis la posibilidad de hacer fotos con la cámara de vuestra consola 3DS, en las que pueden aparecer tanto los personajes amiibo que escaneéis como los propios vecinos que tengáis alojados en vuestro pueblo. Elegid una buena localización, unas poses molonas... ¡y compartid los resultados con vuestros amigos!



Cuantos más amiibo tengáis, más personajes podrán aparecer en las fotos que hagáis.



Unir a los personajes con entornos del mundo real permite muchas posibilidades creativas.

La colección amiibo

Todas las tarjetas y figuras de Animal Crossing son compatibles. Si usáis una tarjeta de vecino de series anteriores, podéis pedir directamente a su personaje que se mude a vuestro pueblo. Pero además, acaba de ponerse a la venta una nueva colección con 50 tarjetas específicas de New Leaf que hacen el proceso aún más divertido: al usar una de ellas, su personaje os visita en la zona de autocaravanas. Y ya en su caravana, podéis pedirle que se mude como un nuevo vecino, además de acceder a los objetos especiales que decoran las paredes de su vehículo. Por otra parte, las figuras de personajes especiales (y sus equivalentes en tarjetas) también os permiten visitar sus caravanas y conseguir sus objetos, pero no pueden mudarse como vecinos "normales" pues ya tienen una función en el juego: Canela es la secretaria del ayuntamiento, Tom Nook tiene que encargarse de su inmobiliaria... La figura del Aldeano (de la serie Super Smash Bros.) también es compatible. Si la usáis os llevaréis una sorpresita...



Las nuevas tarjetas de New Leaf ya están a la venta. Recordad que New 3DS y New 3DS XL son compatibles con amiibo, y que para otros modelos de 3DS necesitáis el lector.


AL


BETUNIO


CANDRÉS


CANELA (ROPA DE VERANO)


CANELA


CAPITÁN


ESTELA


FRAN


NURIA


PACA


PILI


RESE T.


SÓCRATES


TENDO Y NENDO


TOM NOOK


TOTAKEKE

El poder de Nintendo 3DS

Con más de 60 millones de consolas vendidas en todo el mundo, 3DS no pisa el freno. En los próximos meses nos esperan todos estos juegazos.



Super Mario Maker **Mario Sports SuperStars** Poochy & Yoshi's Wooly World **Dragon Ball Fusions**

Super Mario Maker for 3DS

El diseñador de 'Marios' se vuelve portátil.

- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 2 DE DICIEMBRE

Tras remasterizar de forma magistral éxitos de N64 y Wii... ¡ahora 3DS se atreve con Wii U! La primera adaptación que nos llegará será el alucinante creador de niveles de Super Mario Bros. que lleva ya un año disparando nuestra creatividad plataformera.

En esencia, será el mismo juego, pero presentará algunas diferencias clave. Para empezar, **vendrá de serie con nada menos que 100 niveles originales** de Nintendo, con lo que ya estaremos ante un juegazo con horas de diversión garantizadas. Además, incluirá retos especiales, como coger todas las monedas o acabar con todos los enemigos. Pero la esencia del juego volverá a residir en el editor de niveles, que vendrá cargado de completos tutoriales interactivos y que, en cuanto a opciones, será como el original a excepción del bloque interrogación y de los trajes. Pero entonces, ¿habrá acceso a la enorme comunidad que ya existe de Super Mario Maker? ¡Claro que sí! No todos los niveles de Wii U serán accesibles, pero muchos de ellos sí, a elegir desde la lista de niveles recomendados y desde el Desafío 100 Marios.

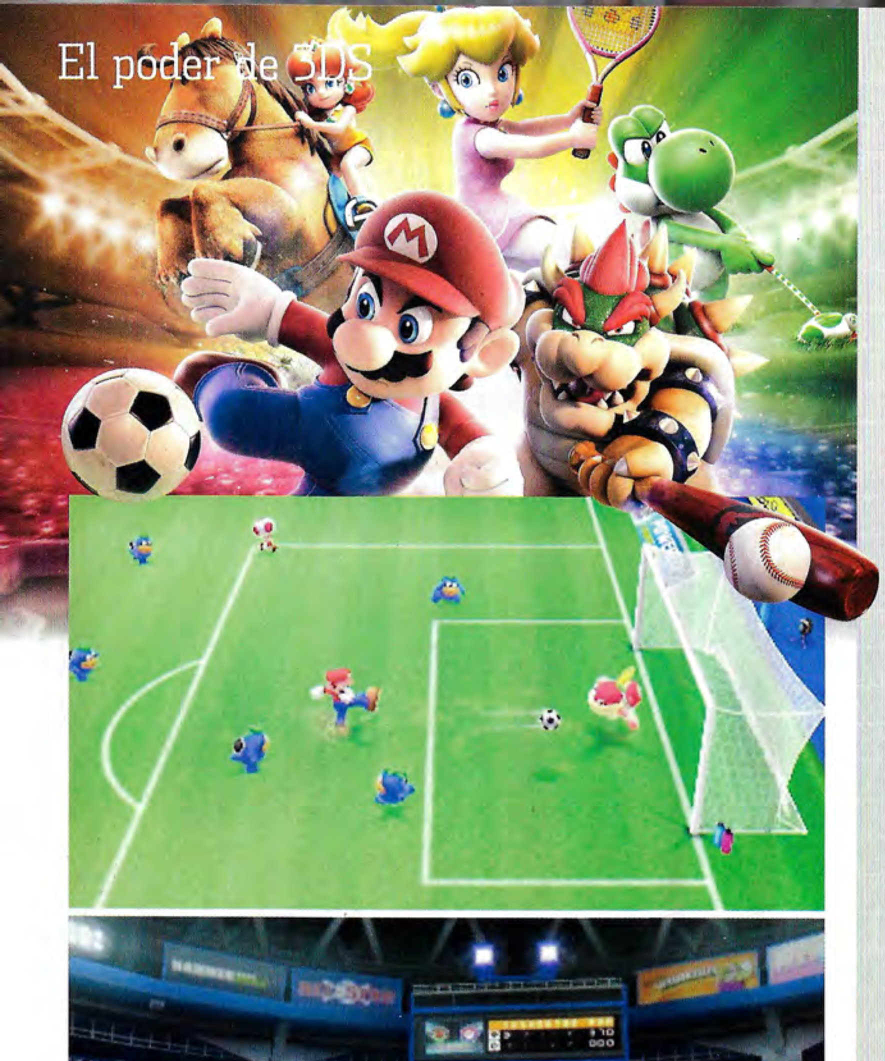
Quizá el cambio de enfoque más llamativo será que ahora los niveles no se compartirán por internet sino de forma local o a través de Spotpass. De este modo, **cada vez que volvamos a casa podremos encontrarnos con nuevos niveles** de Super Mario Maker listos para ser jugados... o completados, ya que también se podrán crear niveles entre varios jugadores.

Las estéticas de los diferentes Mario volverán a estar presentes. Seleccionando la "New" tendremos los niveles más bonitos que nunca se hayan mostrado en una consola portátil.

CON ESTA NUEVA EDICIÓN, MARIO SALE A A CALLE PARA LLENAR 3DS DE CONSTANTES DESAFÍOS



Super Mario está de vuelta y lo hace con un título cargado de niveles de serie, y con infinitos por descubrir y crear, ahora además, entre varios jugadores.



5 disciplinas se dan cita en un juego que aspira al podio del deporte portátil a base de contenido y multijugador.

Mario Sports SuperStars

Llega el pack de deportes más completo.

- NINTENDO
- DEPORTIVO
- PRIMAVERA 2017

Que Mario, Luigi y compañía se pongan en plan estrellas del deporte no es nada nuevo, aunque sí lo será que practiquen nada menos que cinco disciplinas... y tan llenas de contenido como promete este título. Sólo el juego de fútbol ya tiene una pinta fantástica, con **partidazos 11 contra 11** que pueden dar envidia a la saga Mario Strikers. ¿Estará también el juego de tenis a la altura de Mario Tennis? No sabemos si tanto, pero lo que está claro es que serán **mucho más que los minijuegos clásicos** a los que estamos acostumbrados en este tipo de títulos. El paquete lo completan baseball, golf y, como gran curiosidad, equitación. Todos ellos vendrán cargados de opciones, movimientos especiales, estrategias... ¡una pasada! Y además habrá un multijugador de campeonato ya que, además de completos modos para un jugador, podremos competir contra otros "deportistas" tanto en modo local como online.

Poochy & Yoshi's Woolly World

Hilos de diversión para el bolsillo.

NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 3 DE FEBRERO

Otro éxito de Wii U que vuela a 3DS es el simpático y hermoso viaje de nuestro fiel compañero Yoshi a un mundo de lana. Y, lejos de verse recortado en opciones... ¡es un juego más completo! Para empezar, como el nombre indica, **contaremos con un segundo personaje jugable**, el perrito Poochy, que también traerá de la patita nuevos niveles especialmente diseñados para sus características. También, como es más habitual en 3DS, se incluyen nuevas pistas, que llegan en forma de los Poochitos: unos cachorritos de Poochy que se pondrán a saltar como locos allá donde tengamos algún secreto por descubir. ¿Algo más? Pues sí, **30 cortos de animación en stop-motion**, que nos mostrarán momentos de la vida de nuestros entrañables protagonistas. Y, como era de esperar, genial amiibo de Poochy lanudo que llegará con el juego.

TODOS LOS NIVELES DE WII U ESTARÁN DISPONIBLES DESDE EL COMIENZO, ADEMÁS DE OTROS EXCLUSIVOS, PENSADOS PARA EL BUENO DE POOCHY



Como todo juego de Yoshi desde el primer Yoshi's Island, estamos de nuevo ante un plataformas clásico en el que nuestro héroe puede saltar, mantenerse en el aire y poner huevos arrojadizos.





Poochy tendrá sus propios niveles en los que la clave será saltar en los momentos oportunos. Habrá que ser hábiles.



¿Minipoochys? Llámalos Poochitos. Cuando se pongan a brincar contentos, es que habrá cerca algún tesoro escondido.



Poochy tendrá su propio amiibo lanudo, al estilo de los de Yoshi. Este será su monísimo aspecto y saldrá también el 3 de febrero.



Dragon Ball Fusions

■ BANDAI NAMCO ■ ROL-LUCHA ■ FEBRERO

Las fusiones, parte fundamental de Dragon Ball Z, protagonizarán un RPG de acción diferente. Elegiremos raza y buscaremos aliados para participar en las épicas batallas del manga y el anime... ¡fusionando a todos sus personajes!



Monster Hunter Stories

■ CAPCOM ■ ROL ■ FECHA POR DETERMINAR

La cacería cambiará de registro en favor de una estética y trama más infantiles. Ahora encontraremos huevos de bestia y, claro, no los vamos a cazar... ¡los vamos a entrenar! Serán aliados en la lucha y nuestro medio de transporte.



YO-KAI WATCH 2

■ LEVEL-5 ■ ROL ■ PRIMAVERA DE 2017

Los fantasmas japoneses vuelven con una edición doble, 350 Yo-kai y un viaje en el tiempo que nos llevará a descubrir (y proteger) el Yo-kai Watch original. Otras novedades serán el cooperativo para 4 y el intercambio de monedas.





El control táctil será el ideal para manejar a los Pikmin, sobre todo en una aventura más rápida y menos estratégica como la que se avecina.

Pikmin for 3DS

Héroes minúsculos... y también portátiles.

- **NINTENDO**
- **ACCIÓN-ESTRATEGIA**
- **2017**

Desde su debut en GameCube hace ya 14 años, la aventura en miniatura ideada por Miyamoto sólo ha tenido dos continuaciones: el inmediato Pikmin 2 para la misma GC y, durante el primera año de Wii U, Pikmin 3. Los tres fueron títulos de grandes escenarios tridimensionales y con un fuerte componente táctico. Esta versión no sólo será **la primera para una consola portátil**, sino que además mostrará escenarios 2D. Ahora será más importante actuar con velocidad y **tendrá una acción más frenética**. Eso sí, como siempre, comandaremos Pikmins por un verde mapeado, y estos mantendrán sus características clásicas: los azules serán amantes del agua, a los rojos no les dañará el fuego y los amarillos saltarán mayores distancias. El uso de la pantalla táctil para controlar el juego (con el que ya se experimentó en Wii U) añadirá dinamismo, así que la saga promete encajar fenomenal en 3DS.

Ever Oasis

Una flor en el desierto.

- **GREEZO**
- **RPG DE ACCIÓN**
- **2017**

El estudio de los remakes de los Zelda de N64 para 3DS dejó tan contenta a Nintendo que ahora le han encargado crear una nueva franquicia. En este RPG de acción, nuestro objetivo será **crear un nuevo oasis en mitad de un enorme desierto**. La mitología egipcia servirá de base para una aventura llena de vida. A nuestro oasis llegarán visitantes de otras tribus, con los que podremos hablar, negociar... y salir a la aventura, ya que el desierto estará lleno de mazmorras en las que buscar tesoros y materiales. Estos serán muy útiles para la fabricación de nuevos objetos que los comerciantes venderán a los viajeros, o con los que premiaremos a los amigos. Pero este mundo esconde un enemigo misterioso, una fuerza oscura llamada Chaos que amenaza constantemente la paz. En nuestra lucha contra sus fuerzas **será imprescindible hacer aliados**, cada uno con armas específicas que los harán más o menos útiles contra según qué enemigos... y para superar los ingeniosos puzles estilo Zelda con los que nos toparemos.



La estética está inspirada en la del Antiguo Egipto, y los diseños son obra del gran Yoshinori Shizuma, famoso por mangas como "Marginal Operation".





Isuna, el espíriitu del agua, hará crecer nuestro oasis sobre la arena del desierto.

CON ELEMENTOS DE ROL, AVENTURA Y GESTIÓN DE RECURSOS, PROMETE SER EL DEBUT DE UNA NUEVA FRANQUICIA DE ÉXITO EN 3DS

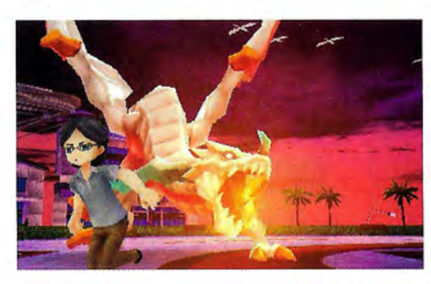
La prosperidad del oasis será la misión principal de nuestro héroe. Para lograrla, hacer amigos con los que explorar el desierto en busca de materiales será fundamental.



Dragon Quest VIII
El Periplo del Rey Maldito

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 20 DE ENERO DE 2017

El remake portátil del Dragon Quest más valorado y exitoso llegará al fin a Europa. El apartado gráfico será impresionante, la aventura será aún más enorme que la original (con flash-back incluido) y tendrá el sistema por turnos clásico.



7th Dragon III
Code: VFD

■ SEGA ■ ROL ■ 2 DE DICIEMBRE

Será el primer título de la saga en cruzar fronteras niponas. Ofrecerá muchas opciones para configurar un equipo de cazadores de dragones que se enfrentarán a ellos en grandes mazmorras... con descansos para hacer vida social.



Shin Megami Tensei IV Apocalypse

■ ATLUS ■ ROL ■ 2 DE DICIEMBRE

Con una historia que se cruzará con los acontecimientos del SMT4 original, este título nos pondrá en la piel de un cazador resucitado que se enfrentará a casi 450 demonios de diferententes culturas, en una ciudad de Tokio en ruinas donde debemos elegir entre paz y anarquía.



Guía de compras

Seleccionados por expertos de la Revista Nintendo

LOS MEJORES REGALOS DE LA NAVIDAD

¡Más de 50 productos para que elijas!

¿Has escrito ya la carta a los Reyes Magos? ¿O tú eres más de Papá Noel? ¿Te a va tocar a ti regalar algo a tus familiares y amigos? ¡Estás son las mejores recomendaciones para acabar 2016 bien felices!



Nintendo Classic Mini: NES

+7 59,95 €

¡UN SUEÑO HECHO REALIDAD! Un NES en miniatura, para que la enchufes a tu tele a través del cable HDMI incluído y disfrutes de 30 clásicos que hicieron historia de los videojuegos. Si quieres jugar a dobles, un segundo mando cuesta 9,95 euros.



Wii U Premium 32 GB + Mario Kart 7 preinstalado

Wii U +3 299,95 €

SIGUE SIENDO EL PACK ESTRELLA DE WII U: la consola de 32 GB con Mario Kart 8 preinstalado. Si aún no tienes la máquina, qué mejor que hacerte con ella con uno de los juegos multijugador más divertidos de la historia.

New Nintendo 3DS XL Ed. Especial Pokémon Sol / Pokémon Luna

3DS +7 Precio por determinar

SI QUIERES JUGAR al juego que arrasará en las Navidades, Pokémon Sol y Pokémon Luna, en una consola con estilo, esta es tu máquina. Una New Nintendo 3DS XL de elegantísimo negro brillante serigrafiada con las siluetas en blanco de Lunala y Solgaleo. El juego no viene incluido con la consola.



Nintendo 2DS + YO-KAI WATCH

3DS +7 99,95 €

¿TE HAN ESPIRITADO YA? Seguro que sí, porque los Yo-kai están en todas partes... y ahora podrás llevártelos contigo gracias a esta 2DS azul y negra (¡qué combinación más bonita!). Y el juego viene preinstalado, ¡para que tú también te unas a la fiebre Yo-kai que arrasa!



Nintendo 3DS XL en nuevos colores

3DS +7 199,95 €

QUÉ BONITAS SON las nuevas New Nintendo 3DS XL. Además de estas dos, blanca perla y naranja y negra, Nintendo ha lanzado otra rosa y blanca. Ideales si quieres comprarte la versión de la consola con pantallas más grandes.





Nintendo 2DS + Pokémon Sol o Pokémon Luna preinstalados

2DS +7 Precio por determinar

¡VAN A VOLAR DE LAS TIENDAS! Estas ediciones de 2DS con Pokémon Sol o Pokémon Luna preinstalados salen el mismo día que el juego, el 23 de noviembre, y nos lo apostamos todo a que van a ser el regalo estrella de las Navidades. ¡Si quieres una, corre a por ella!

Packs Nintendo 2DS + éxitos 3DS

2DS +7 99,95 €

MARIO KART 7, TOMODACHI LIFE, New Super Mario Bros. o Pokémon X/Y o Rubí Omega / Zafiro Alfa son algunos de los juegos que puedes encontrar en packs con 2DS. Viene preinstalados en la máquina.





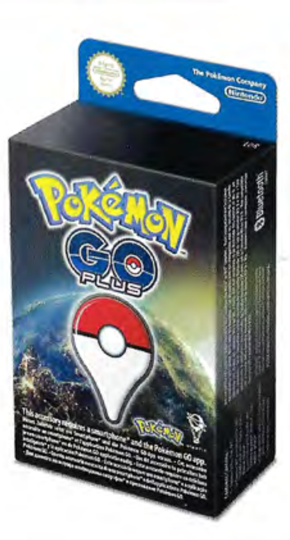




Pokémon GO Plus

39,95 €

EL COMPLEMENTO IDEAL PARA POKÉMON GO es esta pulsera (a la que puedes quitar la cinta para prenderla en tu bolsillo o cinturón) que te permite cazar Pokémon... ¡sin mirar el móvil! Se sincroniza con tu smartphone mediante Bluethooth, y su luz te avisa de la presencia te Poképaradas y Pokémon cercanos... ¡y hasta te permite cazarlos pulsando el botón central! ¡Sin duda, uno de los grandes inventos de este siglo!





Bravely Second End Layer

3DS · +12 · 39,95 €

LA SECUELA DE UNO DE LOS RPG más amados de 3DS, Bravely Default, no defraudó en lo más mínimo. Un juego que recupera la esencia de los Final Fantasy clásicos con sus combates por turnos y un sistema de progreso de los personajes basado en las profesiones. Ofrece una aventura gigantesca, personajes con carisma y un gran sistema de combate.

Ya sean de aventuras de acción o de rol, es el género estrella

Juegos de aventuras

EXPLORA, CONSIGUE TESOROS, colecciona criaturas... ¡conviértete en un auténtico aventurero!

Dragon Quest VII

3DS · +12 · 39,95 €

SU VERSIÓN ORIGINAL para la primera PlayStation no llegó a España... pero este "remake" la mejora con creces. Una de las aventuras de rol clásicas más largas de la historia, 100 horas de juego en un mundo lleno de fantasía, humor, épica... y combates por turnos.

Pokémon Sol / Pokémon Luna

3DS · +7 · 45,95 €

MARCA EL 23 DE NOVIEMBRE es tu calendario, porque ese día la séptima generación Pokémon cambiará tu vida. Más vale que lo reserves, porque el lanzamiento promete crear una auténtica fiebre y no nos extrañaría que se agotara en medio mundo.

Monster Hunter Generations

3DS · +12 · 39,95 €

EL REY DE LOS JUEGOS DE ROL Y ACCIÓN de 3DS nos convierte en cazadores de monstruos gigantes. Mejora a tu cazador con nuevas armas y equipo a la vez que te enfrentas a criaturas cada vez más poderosas. Elige arma y estilo de combate, y disfruta sólo o en modo multijugador del juego más amado por millones de jugadores.



Xenoblade Chronicles 3D

3DS · +7 · 34,95 €

ES EXCLUSIVO DE NEW 3DS, es decir, no puede jugarse ni en 2DS ni en versiones más antiguas de la consola. Y es por algo: la memoria RAM extra era necesaria para llevar a 3DS los inmensos escenarios 3D y las increíbles criaturas que pueblan uno de los mejores juegos de rol en tiempo real modernos. Ya es un clásico.

Pokémon Mundo megamisterioso

3DS · +7 · 39,95 €

AQUÍ NO ENTRENAS, tú mismo eres... ¡un Pokémon! Lidera un equipo de otros Pokémon y explora mazmorras que se generan de forma aleatoria: ¡cada vez que juegues, serán diferentes! Una Pokéaventura desenfadada y genial.

COLECCIONA TUS FICHAS (7)



¡Colección terminada! Con esta séptima entrega de las fichas Yo-kai, completamos los Yo-kai capturables. ¿Los tienes todos en tu 3DS?



198. DRAQUI

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: D
HABILIDAD: Currante: recibe más puntos de experiencia.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Poder del Dragón. Mejora la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Piedra de Draqui. Poder: 90. Tierra. Causa un temblor bajo sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 3º círculo y 4º círculo (encuentro directo). Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 10.



199. LORD DRAGÓN

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: S
HABILIDAD: Dracoenergía: aumenta el poder si estás en apuros.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarsacada. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro. Poder: 80. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Poder del Dragón. Mejora la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Roca de Dragón. Poder: 180. Suleta una enorme roca sobre sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: en el bambú de la Vereda del bambú cercana a la Vieja mansión durante el día (usando la lente). Fusionando a Draqui + Orbe del dragón.

200. DRAGÓN AZUR

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: S
HABILIDAD: Dracoenergía: aumenta el poder si estás en apuros.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Corazón Inseguro. Hace que un rival dude de sí mismo y reduce todos sus atributos. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Uy, eh... Espera. Poder: 100. Aturde a sus rivales con un áura maligna. Alcance: todos su enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 4.º círculo (encuentro directo).



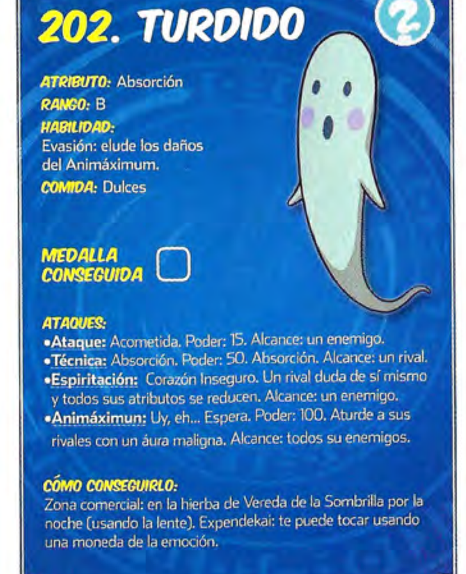
201. IDO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Evasión: elude los daños del Animáximum.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Corazón Altruista: agranda el corazón de un aliado y mejora todos sus atributos. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Se me va. Poder: 80. Aturde a sus rivales con un aura maligna. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en las hierbas y arbustos del Camino del Búho durante el día (usando la lente).



202. TURDIDO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: B
HABILIDAD: Evasión: elude los daños del Animáximum.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Corazón Inseguro. Un rival duda de sí mismo y todos sus atributos se reducen. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Uy, eh... Espera. Poder: 100. Aturde a sus rivales con un áura maligna. Alcance: todos su enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en la hierba de Vereda de la Sombrilla por la noche (usando la lente). Expendekai: te puede tocar usando una moneda de la emoción.



203. PELLURÓN

ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Ociosidad: recupera PV vaguea
COMIDA: Vegetales.

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarasacada. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos: 50. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Haraganear. Hace que un enemigo haraganee en lugar de luchar. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Escudo Tiburóneo. Aumenta su DEF y atrae los ataques de los enemigos. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Canales subterráneos (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda turquesa.

204. PRINGURÓN



ATRIBUTO: Agua
RANGO: B
HABILIDAD: Piel de Tiburón: su piel inflige daño al atacante.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarascada. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** cascada. Poder: 80. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Aficionado. Convierte a un rival en un aficionado y reduce su Fuerza. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Hambre Frenética. Poder: 130. Absorción. Absorbe los PV de sus enemigos y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: Sendero escabroso (encuentro directo).

205. BOQUIRROTO



ATRIBUTO: Aire
RANGO: C
HABILIDAD: Concha Imbatible es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Despilfarro. Hace que un rival se deshaga de su dinero y lo tire por ahí. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Bancarrota. Poder: 130. Hace que los rivales olviden el valor del dinero y lo tiren. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: en el agua del Río del Oeste (usando la lente).

206. YOPAGO



ATRIBUTO: Agua
RANGO: B
HABILIDAD: Concha Imbatible es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Generosidad. Hace que un Yo-kai esparza dinero por todos lados. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Deuda Eterna. Poder: 160. Endeuda a los rivales haciendo que tiren el dinero. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: en el agua del Río del Oeste durante la noche (usando la lente). Monte Arboleda: Dentro de la caja

207. CHARLATÓN



ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Vago Profesional: recupera PV cuando vaguea.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Cur vado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Cotorra. Un rival cotorrea tanto que se ralentiza. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Tochazo. Poder: 120. Golpea al rival con sus nariz. Puede anular sus animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: dentro de los pisos vacíos de los Apartamentos Paz (usando la lente); Monte Arboleda: dentro del Túnel abandonado (encuentro directo).

208. TOCHAPLÁTANO



ATRIBUTO: Agua
RANGO: A
HABILIDAD: Vago Profesional: recupera PV cuando vaguea.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Cascada. Poder: 80. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Energía banana. Aumenta la Velocidad de un aliadoz. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Babanazo. Poder: 180. Golpea al rival con sus nariz. Puede anular sus animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: dentro de los pisos vacíos de los Apartamentos Paz (usando la lente).

209. MANDÍCORO



ATRIBUTO: Fuego.
RANGO: B
HABILIDAD: Ignífugo: reduce el daño por ataques de fuego.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Apalear. Poder: 15 x 3. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Mangoneo: hace que un Yo-kai sea un mandón y que todos quieran atacarlo. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** ¡Yo mando! Poder: ---. Da una orden que aumenta la moral y FUE de sus aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca PB, P1 y P2 durante la noche (encuentro directo).

210. CINISIERPE



ATRIBUTO: Agua
RANGO: B
HABILIDAD: Avaricia: el rival dejará caer objetos más amenudo.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Apalear. Poder: 15 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rapidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Mosqueo. Hace que un rival se mosquee y ataque a sus amigos. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Alma Amargada. Poder: ---. Vuelve cínicos a sus rivales y anula sus efectos positivos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en la hierba y arbustos de la Avenida del amanecer (usando la lente). Expendekai: te puede tocar usando una moneda turquesa.

211. ARFIDIO



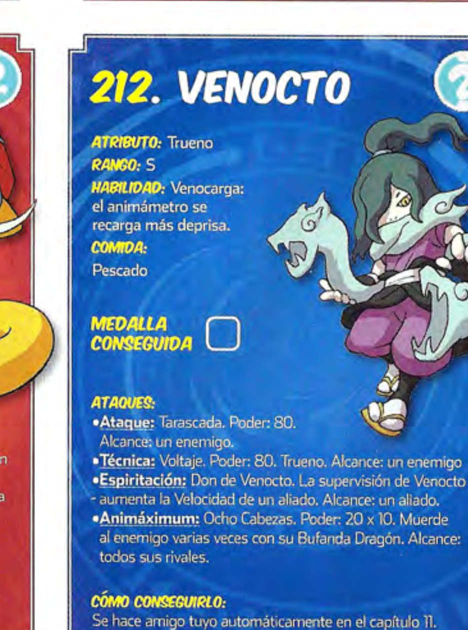
ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Sin lo puesto: anula los efectos del equipamiento.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Apalear. Poder: 15 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Veneno de Víbora: ralentiza a un enemigo con el veneno de una víbora. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Finta Venenosa. Poder: ---. Rocía una onda venenosa que reduce la FUE. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista - Montaña Mentirosa (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda turquesa.

212. VENOCTO



ATRIBUTO: Trueno
RANGO: S
HABILIDAD: Venocarga: el animámetro se recarga más deprisa.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarascada. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Don de Venocto. La supervisión de Venocto aumenta la Velocidad de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Ocho Cabezas. Poder: 20 x 10. Muerde al enemigo varias veces con su Bufanda Dragón. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 11.

213. VENOCTOSCURO

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: De incógnito: no puede ser objetivo de los ataques enemigos.
COMIDA: Pescado



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarascada. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Oscurecer. Rodea de oscuridad a un aliado y los enemigos le ignoran. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Dragón Sombrío. Poder: 23 x 10. Muerde varias veces a sus enemigos con su vufanda dragón. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda turquesa.

214. SHOGUNYAN

ATRIBUTO: Aire
RANGO: S
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos.
COMIDA: Pescado



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tajo Luminoso. Poder: 20 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Alma de Guerrero. Otorga a un aliado el corazón de un guerrero y aumenta su FUE. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Espada Atunácea. Poder: 22 x 10. Corta a los enemigos con su espada. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te lo dan tras conseguir las medallas de Draqui, Mochimacho, Negatalia, Cotilleja, Noguío, Castelius III, Felisonte y Jibanyan.

215. KOMASURA

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Ímpetu de fuego: aumenta el poder al caer un aliado.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo Preciso. Poder: 90. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Energía Fornida. Convierte a un aliado en un fornido de leyenda y aumenta su ESP. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Lluvia de Asura. Poder: 150. Fuego. Asa a sus enemigos con sus llamas. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te lo dan tras conseguir las medallas de Komajiro, Komaleón, Tembloleón, Flamileón, Casanovo, Lord Lava, Montaña Loca y Kyubi.

216. DANDINICHE

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: Popularidad: más enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje: Poder: 60. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Absorción. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Aire Sanador. El poder del dandy restaura los PV gradualmente. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Susto Arrugador. Poder: ---. Absorción. Restaura todos los PV de sus aliados con una preciosa sonrisa. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te lo dan tras conseguir las medallas de Pilicajosa, Cantonio, Graciosno, Péditum, Alarción, Sirimiri, Insomna y Belladona.

217. ABUFLORIDO

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Ninguna



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo: Poder: 15. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Floración Milagro. Mejora mucho la Velocidad de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** En Flor. Poder: ---. Absorción. Revive a sus aliados y restaura sus PV. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te lo dan al conseguir las medallas de Pom, Abuzampa, Timidiablo, Florinoko, Anjijila, Negasus, Mejorposa y Maxicastelius.

218. DORANTÚO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: S
HABILIDAD: Crítico Extremo: aumenta el poder de los golpes críticos.
COMIDA: Ninguna



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Porrazo. Poder: 75. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 80. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Poder Oni. Otroga a un aliado la increíble Defensa de un Oni. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Golpe dorado. Poder: 350. Atiza a un enemigo con todo el poder de un Oni. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te lo dan tras conseguir las medallas de Tita Corazón, Nievacolas, Eterna, Chafarabajo, Dámona, Venoctoscuro, Aureonyan y Conde Caries.

LAS FUSIONES YO-KAI

YO-KAI QUE SE PUEDEN FUSIONAR

YO-KAI 1		YO-KAI 2		SE FUSIONAN EN
063. Lorigón	+	009. Yelmandante	=	010. Juntollero
035. Algazara	+	037. Cotilleja	=	038. Marulleja
007. Mochimacho	+	057. Tentelento	=	058. Tentemacho
076. Castelius III	+	076. Castelius III	=	077. Castelius II
077. Castelius II	+	077. Castelius II	=	078. Castelius I
040. Cupístolo	+	084. Deslumbrella	=	085. Rechinella
162. Ejemtos	+	093. Jibanyan	=	094. Espinyan
070. Rebelcebú	+	093. Jibanyan	=	095. Pelochnyan
121. Enerposa	+	122. Eneposa	=	123. Mejorposa
179. Negatalia	+	125. Felisonte	=	126. Reversa
153. Tengulecto	+	147. Enciélago	=	148. Caseriélago
169. Cantonio	+	169. Cantonio	=	170. Multiniche

FUSIÓN DE YO-KAI + OBJETO

YO-KAI 1		OBJETO		SE FUSIONAN EN
015. Ludorái	+	Espada legendaria	=	016. Lustre
015. Ludorái	+	Espada maldita	=	017. Furtre
015. Ludorái	+	Espada sagrada	=	018. Dortre
023. Lucharabajo	+	Alma de general	=	024. Camperabajo
040. Cupístolo	+	Potenciador de amor	=	041. Casanovo
043. Ondívoro	+	Orbe eléctrico	=	044. Coberturo
073. Pegarabajo	+	Alma invencible	=	074. Enormarabajo
078. Castelius I	+	Lingote de platino	=	079. Maxicastelius
090. Escanlofrío	+	Capa de ventisca	=	091. Frihuahua
105. Pufipatitas	+	Cetro del amor	=	106. Pufilindo
108. Fristina	+	Horquilla glacial	=	109. Granizia
138. Algio	+	Pesas pesadas	=	139. Agujeto
157. Timidiablo	+	Esquirla del mal	=	158. Osademonio
184. Arruñona	+	Polvos antiedad	=	185. Belladona
189. Noko	+	Rocío de la alegría	=	190. Florinoko
198. Draqui	+	Orbe del dragón	=	199. Lord Dragón

FUSIÓN DE OBJETO + OBJETO

OBJETO 1		OBJETO 2		SE FUSIONAN EN
Agua bendita	+	Escama pringosa	=	Escama milenaria
Frasco de aura	+	Guantelete andrajoso	=	Guantelete Venocto
Bola de cristal rota	+	Esquirla de cristal	=	Bola de cristal
Arial	+	Fajín amarillento	=	Fajín celestial
Anillo común	+	Rubí	=	Anillo de fuego
Anillo común	+	Aguamarina	=	Anillo de agua
Anillo común	+	Topacio	=	Anillo de relámpago
Anillo común	+	Turmalina	=	Anillo de tierra
Anillo común	+	Ópalo	=	Anillo de hielo
Anillo común	+	Esmeralda	=	Anillo de viento
Amuleto vacío	+	Rubí	=	Antifuego
Amuleto vacío	+	Aguamarina	=	Antinundaciones
Amuleto vacío	+	Topacio	=	Pararrayos
Amuleto vacío	+	Turmalina	=	Antiterremotos
Amuleto vacío	+	Ópalo	=	Antiheladas
Amuleto vacío	+	Esmeralda	=	Antitormentas



LOS JEFES

¡NO PUEDES CONSEGUIR SUS MEDALLAS, PERO TAMBIÉN MOLÁN! DESPEDIMOS ESTA COLECCIÓN DE FICHAS DE YO-KAI CON UN HOMENAJE A LOS JEFES DEL JUEGO.





Skylanders Imaginators

Wii U +7 59,95 €

KAOS AMENAZA DE NUEVO SKYLANDS, y los Skylanders se disponen a defenderla con la ayuda de los Maestros y de algunos villanos reformados. Pero lo mejor es que ésta es la primera aventura de la serie en la que puedes crear tus propios Skylanders con el editor del juego.



YO-KAI WATCH

3DS +7 39,95 €

¿AÚN NO TIENES EL JUEGO DEL AÑO? YO-KAI WATCH se ha convertido en el gran fenómeno de 2016: usa tú reloj Yo-kai para detectar espíritus e impedir sus travesuras en este juego de rol y coleccionismo de criaturas. Explora cada recoveco de la ciudad de Floridablanca, busca hasta al último Yo-kai oculto y disfruta de las situaciones más locas y divertidas.

Zelda Twilight Princess HD

Wii U +12 49,95 €

REVIVE EL ZELDA MÁS ADULTO en este remake en HD: la Princesa Zelda está atrapada y sólo un joven héroe con la capacidad de transformarse en lobo podrá salvarla. Una aventura inmensa que revela datos muy importantes de la historia de Ganondorf.

Minecraft Wii U Edition

Wii U +7 29,95€

EXPLORA, ACUMULA RECUSOS, CONSTRUYE... El juego de supervivencia más grande de todos los tiempos llega a Wii U con una versión fenomenal que incluye Super Mario Mash-Up, un mundo exclusivo inspirado en Super Mario.



Paper Mario Color Splash

Wii U +3 49,95 €

¡LA AVENTURA MÁS DIVERTIDA del año para Wii U! Paper Mario usa su Martillo Pintor para devolver el color a la pálida Isla Prisa. Explora de cabo a rabo un mundo de papel librando combates por turnos y salvado a los simpáticos Toads.



Fire Emblem Fates

3DS +12 39,95 €

UN CLÁSICO INSTANTÁNEO del rol y la estrategia. Vive el conflicto entre dos grandes países eligiendo bando: ¿prefieres la edición Estirpe (recomendada para nuevos jugadores) o Conquista (para expertos). Y, si quieres descubrir toda la verdad de la historia, puedes descargarte de la eShop una tercera edición: Revelación.



Super Smash Bros.

+12

Wii U (59,95 €) 3DS (39,95 €)

LOS GRANDES HÉROES de Nintendo se miden en peleas todos contra todos, con hasta 4 jugadores en 3DS y 8 en Wii U. Más de 50 personajes, escenarios diferentes para cada versión y multitud de modos para jugar en solitario o multijugador.



Pokkén Tournament

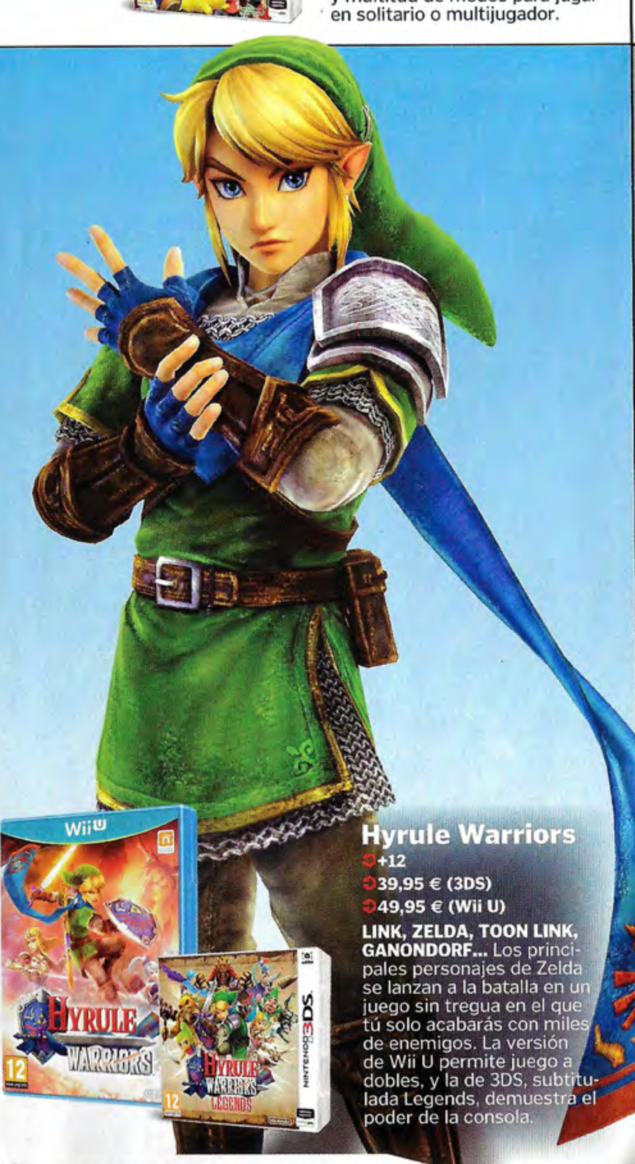
Wii U +7 59,95 €

¡POR FIN, LUCHA UNO CONTRA UNO protagonizada por Pokémon! 16 Pokémon se miden en peleas tridimensionales usando todos sus ataques característicos. Realizado por los creadores de Tekken, es el juego Pokémon más espectacular hasta la fecha. Permite juego online.

Ya sea a golpes o a tiros, aquí no paras ni un segundo

Juegos de acción

LOS HÉROES MÁS IMPORTANTES de Nintendo y otras compañías se lanza a la pelea.



Hyrule Warriors

+12

39,95 € (3DS)

49,95 € (Wii U)

LINK, ZELDA, TOON LINK, GANONDORF... Los principales personajes de Zelda se lanzan a la batalla en un juego sin tregua en el que tú solo acabarás con miles de enemigos. La versión de Wii U permite juego a dobles, y la de 3DS, subtitulada Legends, demuestra el poder de la consola.



LEGO Marvel Los Vengadores

+7

Wii U (49,95 €) 3DS (39,95 €)

LOS SUPERHÉROES más poderosos de la Tierra vuelven en un juego que recrea películas de Thor, el Capitán América, Iron Man y Los Vengadores. Más de 100 personajes, juego a dobles y, en Wii U, seis grandes escenarios abiertos por explorar... ¡Asgard incluido!

Splatoon

➲Wii U ➲+7 ➲39,95 €

CONSIDERADO EL MEJOR JUEGO DE DISPAROS de 2014 para cualquier plataforma, Splatoon ofrece batallas de pintura entre calamares que se transforman en chavales... o viceversa. Tiene modo historia, pero se ha convertido ya en un clásico de la diversión online multijugador.

Metroid Prime Federation Force

➲3DS ➲+12 ➲39,99 €

MÉTETE EN LA PIEL DE UN SOLDADO de la Federación Espacial y llama a tres amigos (o juega online) para superar esta aventura en el universo de Metroid. Exploración, plataformas, puzles, alienígenas y piratas espaciales en un juego que se puede disfrutar en solitario, pero que da lo mejor de sí mismo en multijugador.





LEGO Dimensions

➲Wii U ➲+7 ➲79,95 €

EL LEGO DEFINITIVO: únete a Gandalf, Supercool y Batman para viajar entre mundos de películas y series de TV. Este starter pack viene con sus tres figuras y el Batmóvil, y la experiencia es ampliable con packs de figuras, niveles y vehículos.



LEGO Star Wars Episodio VII

➲+7

➲Wii U (49,95 €) 3DS (29,95 €)

REVIVE TODAS LAS ESCENAS de "El Despertar de la Fuerza"... ¡y más allá! Con todos los nuevos personajes y los de anteriores trilogías, y los mejores niveles de naves de la historia de los juegos LEGO (en sus dos versiones), estamos ante un juegazo.



Star Fox Zero

➲Wii U ➲+7 ➲57,95€

UN STAR FOX ÚNICO: pilota tu Arwing con el stick y apunta moviendo el Wii U Gamepad: ¡en su mando, sigues la acción desde la cabina del piloto! Libera el Sistema Lylat en un arcade espacial de pura cepa y con gran variedad de vehículos.

Juegos de plataformas

¡HE AQUÍ EL REINO DE NINTENDO! Los mejores juegos de saltos siempre han estado en las plataformas de la Gran N, y en 2016... ¡también!





Sonic Boom Fuego y Hielo

3DS +3 39,95 €

EL ERIZO SUPERSÓNICO Y SUS AMIGOS Tails, Amy, Knuckles y Sticks se lanzan a superar niveles plataformeros en 2D con su velocidad de siempre... y nuevos poderes: crean o derriten bloques de hielo en un instante alternando poderes de fuego y hielo.



Kirby Planet Robobot

3DS +7 39,95 €

¡KIRBY SE ROBOTIZA! En su último juego de plataformas 2D, la bola rosa no sólo absorbe los poderes de sus enemigos: ¡se sube a la armadura transformable Robobot! Y, como extra, modos multijugador alucinantes.

Super Mario Maker

+3 Wii U (49,95 €) 3DS (39,95 €)

EL AÑO PASADO ARRASÓ EN WII U, y el 2 de diciembre llega a 3DS. Juega a niveles de Super Mario creados por jugadores de todo el mundo, crea los tuyos usando el control táctil y compártelos. Un Super Mario infinito.



Mario Kart 7

3DS +3 44,95 €

EL MAYOR CLÁSICO de la historia de 3DS. 32 circuitos (16 nuevos y 16 de anteriores entregas) con zonas submarinas y acuáticas, carreras para 8 jugadores en red local u online y los "power-ups" más divertidos para fastidiar al contrario. La diversión hecha juego.



Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río

+7

Wii U (49,95 €) 3DS (39,95 €)

UN JUEGO TAN GRANDE como los Juegos Olímpicos: 14 disciplinas que van desde el boxeo al fútbol pasando por atletismo, 30 personajes jugables de los universos de Sonic y Mario y un multijugador muy completo.

Juegos deportivos



LA VELOCIDAD Y LOS JJ.OO. han sido los protagonistas de este año en el deporte consolero.





Mario Kart 8

Wii U +3 59,95 €

SI MARIO KART 7 ES BUENO... ¡Mario Kart 8 es aún mejor! El mejor juego de la historia de la serie añade las zonas antigravedad en las que Mario y compañía corren por suelos y paredes. Su multijugador es supremo, y sus gráficos, increíbles.





Disney Magical World 2

➲3DS ➲+3 ➲39,95 €

VIVIR EN LOS MUNDOS DE DISNEY es lo que te propone este "simulador de vida" en el que decorarás y te vestirás sí, pero también participarás en bailes y harás cosas tan emocionantes como explorar mazmorras en busca de tesoros.





Otros géneros

TÍTULOS QUE MUESTRAN la enorme variedad de formas de divertirse que ofrecen los videojuegos.



Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo

➲3DS ➲+3 ➲39,95 €

¿CÓMO? ¿AÚN NO TIENES el juego social más famoso del mundo? Pues estás de suerte, porque esta nueva edición Welcome amiibo permite interactuar con las figuras y tarjetas, y trae novedades que hacen aún más completo al simulador social por excelencia.







Animal Crossing Happy Home Designer

➲3DS ➲+3 ➲35,95 €

UN "SPIN-OFF" DE ANIMAL CROSSING en el que tú diseñas los hogares de los habitantes del pueblo. ¿Contentarás a más de 300 clientes? Compatible con amiibo, puedes comprarlo en pack con la figura de Canela o con Canela y el adaptador NFC.



Disney Art Academy

➲3DS ➲+3 ➲29,95 €

APRENDE A DIBUJAR con tus personajes favoritos de Disney. Un magnífico curso de dibujo y pintura interactivo en el que usas varios tipos de técnicas en la pantalla táctil de 3DS.

Just Dance 2017

➲Wii U ➲+3 ➲59,95 €

40 NUEVAS CANCIONES y la posibilidad de acceder a 200 más de pago es lo que ofrece la última versión de Just Dance. Agarra el mando de Wii o el móvil y conviértete en el rey de la pista imitando coreografías llenas de color, tanto en solitario como un en sinfín de modos multijugador. También disponible en la clásica Nintendo Wii.



Mario Party Star Rush

➲3DS ➲+3 ➲35,95€

¡QUÉ EMPIECE LA FIESTA! En el nuevo Mario Party, todo el mundo tira el dado y avanza a la vez por el tablero. Con gran cantidad de divertidos minijuegos, permite multijugador con un sólo cartucho bajándose un parche gratuito.



Rhythm Paradise Megamix

➲3DS ➲+7 ➲25,95 €

MÁS DE 100 JUEGOS DE RITMO (muchos nuevos, otros recuperados de anteriores entregas de la saga), rápidos, directos, imaginativos y muy graciosos. Basta dejarte llevar por el sonido y pulsar un botón para disfrutar de uno de los juegos más divertidos y locos de 3DS.



Nintendo Selects

ESTE SELLO RECOGE los éxitos de Wii U y 3DS a un precio reducido (24,95 y 19,99 euros respectivamente). Para que completes tu colección.

Nintendo Selects WiiU





- -Super Mario 3D World
- -Mario Party 10
- -Pikmin 3
- -Zelda The Wind Waker HD
- -Captain Toad: Treasure Tracker
- -Nintendo eShops Selects: FAST Racing Neo
- -Nintendo eShops Selects: SteamWorld Collection
- -New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U
- -Donkey Kong Country: Tropical Freeze
- -Nintendo Land
- -Wii Party U
- -LEGO City Undercover

Nintendo Selects 3DS





- -Zelda Ocarina of Time 3D
- -Mario & Luigi Dream Team Bros.
- -Paper Mario Sticker Stars
- -LEGO City Undercover: The Chase Begins
- -New Style Boutique
- -Zelda A Link Between Worlds
- -Mario Tennis Open
- -Star Fox 64 3D
- -Yoshi's New Island
- -Mario Party Island Tour
- -Nintendogs + Cats





Serie 30 Aniversario The Legend of Zelda

➲12,95 € cada figura

A la venta el 2 de diciembre

FLÍPALO con la colección de figuras de Zelda que se lanza en diciembre. Link y Zelda de The Wind Waker, Link de Ocarina of Time y Link pixelado se unen a las ya conocidas figuras de Link Lobo y los Link y Zelda de la serie Super Smash Bros. Van a ser los amiibo estrella de estas Navidades.















Serie Animal Crossing + Tarjetas amiibo

➲12,95 € cada figura ➲3,95 € cada sobre de tres tarjetas

LA SERIE ANIMAL CROSSING cuenta con 16 figuras, pero además de amplia con frecuencia con nuevas series de tarjetas. Ya había cuatro series con sus álbumes correspondientes, y acaba de salir la quinta con 60 nuevos personajes para Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo.



Serie Super Mario Bros.

➲12,95 € cada figura

ESTA SERIE ACABA DE SER AMPLIADA con motivo del lanzamiento de Mario Party Star Rush, pero es compatible con un montón de juegos. Son 13 figuras (aquí tenéis a Mario y las más recientes). A nosotros Boo, que brilla en la oscuridad, nos encanta.



Serie Splatoon

➲12,95 € cada figura

LA SERIE SPLATOON ha crecido este año con cinco nuevas figuras: las versiones de colores alternativos del Calamar, Inkling chica e Inkling chico, y las deseadísimas figuras de Mar y Tina, las Calamarciñas que cantan en el juego.

Colecciones amiibo

¡Juega con amiibo dentro y fuera de tus juegos!

DESDE QUE LLEGARON a finales de 2014, amiibo ya son estrellas indiscutibles de los regalos navideños.



Serie Yoshi's Woolly World

➲12,95 € cada figura

¡AMIIBO HECHOS DE LANA! Estos Yoshi lanudos fueron tal sensación, que nintendo lanzó un amiibo Mega Yoshi de Lana, el doble de grande, a 35,95. Hoy escasea en las tiendas.





Serie Super Smash Bros.

➲12,95 € cada figura

ESTE FUE LA PRIMERA serie amiibo y es, con diferencia, la más extensa: ya van 56 figuras, y eso que faltan tres para completar el elenco de luchadores descargables: Bayonetta, Cloud y Corrin. Y se incluyen incluso los personajes del juego que no son de Nintendo: Ryu, Mega Man, Pac-Man y Sonic.









Serie Kirby

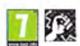
➲12,95 € cada figura

PARA CELEBRAR el lanzamiento de Kirby Planet Robobot, Nintendo lanzó esta serie de cuatro figuras que nos permiten desbloquear habilidades únicas en el juego.

EL DATO
Imaginators es compatible con todas las figuras de anteriores entregas... ¡más de 300!







Género **Aventura**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
skylanders.com/es



Argumento
Kaos está utilizando la magia mental para crear un ejército de poderosos Doomlanders. Los Senseis y los Imaginators tendrán que unir sus fuerzas para detener los planes de Kaos y salvar, una vez más, Skylands.

Skylanders Imaginators

El poder de crear tus propios Skylanders.

Sexta entrega ya de las aventuras de los Skylanders y, lejos de dormirse en los laureles, los chicos de **Toys For Bob** nos traen una aventura tan variada como siempre y con una novedad muy interesante: un nuevo tipo de Skylanders, los Imaginators, que creamos nosotros mismos.

En busca de aliados

Skylanders vuelve a traernos una mezcla de acción, exploración, saltos y toques de rol de lo más entretenida... y más profunda que nunca. Además de las misiones principales, que se pueden completar en unas 10 horas, Skylanders Imaginators llega acompañado de **abundante misiones secundarias**, desafíos, zonas especiales para los Senseis (la nueva serie de figuras) y un buen número de tesoros y coleccionables. Y encima, **el diseño de niveles** es uno de los aspectos más destacados del juego, con misiones muy imaginativas y alguna sorpresa en forma de escenario en 2D. Lo contrario ocurre con los enemigos, que son simpáticos pero no tan inspirado como en anteriores entregas, por ejemplo Trap Team.



El Dr. Krankase es uno de los Doom Raiders reformados y convertidos en Senseis. ¡Esta es su figura!



Grandes maestros

Los Senseis son 31 nueva figuras que acompañan al lanzamiento del juego, maestros en artes de combate o hechicería. En el starter pack se incluyen dos, Master King Pen y Golden Queen (Doom Raider de Trap Team reformada).



Como en todos los Skylanders, el juego incluye un Portal que se conecta a Wii U y en el que colocamos las figuras. ¡Automáticamente, cobran vida en pantalla!



¿Kaos personaje jugable? Bueno, no es exactamente Kaos, es un clon suyo que le ha salido rana y se une a los Skylanders. Tiene su propia figura también.



NUESTROS SKYLANDERS, Imaginators o no, mejoran con la experiencia: aumentan su fuerza, su resistencia, aprenden nuevos ataques...

DE NUEVO EXPLORAMOS las islas flotantes de Skylands. Están formadas por zonas conectadas de ambientación muy diversa.

Aventura de primera

La combinación de géneros vuelve a funcionar de maravilla en Imaginators. Acción, puzles, saltos, elementos de rol... es imposible aburrirse.

El editor de Skylanders

¡Llegan los Imaginators! Por primera vez en la serie, disponemos de un editor que nos permite crear nuestros propios personajes. Armadura, cabeza, armas, cola, voz... mezclamos a nuestro antojo estos elementos. Todo se puede adaptar a nuestro estilo de combate y cada pieza de equipo tiene estadísticas y habilidades especiales. Las posibilidades son enormes.



El menú de creación nos permitirá personalizar por completo al Imaginator.

ENTRE LOS NUEVOS SENSEI Y LOS IMAGINATORS QUE CREAMOS NOSOTROS, EL ELENCO ES EXCELENTE

Pero vamos a lo que más mola: además de la nueva serie de muñecos Sensei que se lanza con el juego, en Imaginators **crearemos nuevos Skylanders** gracias a los Cristales de Creación (en el starter pack viene el de Fuego). A medida que avanzamos en la aventura vamos ganando "piezas" para combinar, dando como resultado **cientos de opciones de personalización**, y ya os avisamos de que querréis desbloquearlas todas para que vuestro Skylanders sea aún más poderoso. La pega: pues que para crear Skylanders que no sean tipo Fuego tenemos que comprar a parte los otros cristales de creación. Aún así, hay que reconocer que, aunque no te gastes un duro más de lo que cuesta el starter pack, tienes un montón de contenido, ya que a la aventura se suma un modo de carreras compatible con los vehículos de Skylanders SuperChargers, que permite jugar en modo local y online. Vamos, que los Skylanders se mantienen en plena forma y serán **unas de las estrellas de Wii U** en Navidad.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Gran diseño de niveles y un apartado visual que convence.

Diversión ★★★
Buena combinación de diversión, humor y acción.

Sonido ★★★
Voces en castellano y una banda sonora épica.

Duración ★★★
10 horas para la historia, y más del doble para completar todo.

☺ El diseño de niveles, los Senseis y la posibilidad de crear nuestro propio Skylander.

☹ Si quieres más Senseis o Imaginators de otras clases, toca pagar por las figuras.

Nuestra opinión

Imaginar Skylanders, toda una experiencia

Con la posibilidad de "imaginar" personajes, no dependemos tanto de comprar figuras. Si a esto añadimos un desarrollo entretenido y muchas tareas secundarias, aquí hay una gran aventura.

Te gustará...

Más que...



Skylanders SuperChargers

Igual que...

LEGO Dimensions

Total





Koto Amekura es la joven subordinada de Shounosuke Nanase (el protagonista del juego) en la unidad de casos sin resolver de la policía de Tokio.



La ambientación es su mayor punto fuerte: personajes diseñados con carisma, estética tipo cómic que recuerda a Hotel Dusk, y una banda sonora jazz de calidad.







Nintendo eShop



12

Género **Novela visual**
Compañía
Arc Systems Works
Jugadores **1**
Precio **5,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★

Valoración

Dura dos horas, pero es una gran carta de presentación de lo que podría ser una saga. Llega en inglés, eso sí.

Total
78

Chase: Cold Case Investigations Distant Memories

El heredero espiritual de Hotel Dusk.

Los amantes de las aventuras gráficas que tuvimos la antigua DS nunca olvidaremos la satisfacción que nos produjo jugar a **Hotel Dusk y Another Code**, ni tampoco la desolación que sentimos cuando sus desarrolladores Cing cerraron por bancarrota. Afortunadamente, Arc System Works ha repescado al director de aquellos juegos y a otros miembros clave de la vieja Cing.

Un policía en Tokio

El resultado es este juego, que tiene **muchos elementos en común con Hotel Dusk** tanto en ambientación como en jugabilidad: controlamos a Shounosuke Nanase, un atormentado **detective de la policía de Tokio** cuyo trabajo consiste en investigar casos sin resolver. Cuando una llamada anónima le asegura que un supuesto accidente de hace cinco años fue realmente un asesinato, al principio Nanase no le concede credibilidad; pero tras indagar un poco, descubre que es un caso que merece la pena investigar. Chase tiene más de novela visual que de aventura gráfica, y los momentos más importantes son los interrogatorios, en los que **nuestra elección de palabras** determina si conseguimos obtener la información necesaria del testigo. Es un juego muy corto, pero también barato; esperamos que sea sólo el primer caso del detective Shounosuke Nanase, porque hay mucho potencial aquí.



Las partes de investigación se limitan a examinar fotografías relacionadas con el caso y buscar en ellas elementos sospechosos.



Los "matamarcianos" no podían faltar en el recopilatorio: Fantasy Zone II y Galaxy Force II son dos de los representantes del género creados por SEGA.



Power Drift proporciona velocidad y momentos gamberros al pack. Y no podía faltar un imprescidible entre los clásicos: Sonic The Hedgehog.





NINTENDO 3DS



Género **Arcade**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-2**
Precio **29,99 €**
www.sega.co.uk

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	★★
Duración	★★★

Valoración

Aunque serán los veteranos los que más los disfruten, la mayoría de estos juegos conservan diversión y encanto para todos.

Total
80

SEGA 3D Classics Collection

Los años dorados de un compañía mítica.

Nueve clásicos de consolas de la factoría SEGA tan emblemáticas como **Master System o Mega Drive** llegan a Nintendo 3DS remasterizados en 3D y con nuevas características. Una gran oportunidad ya que, aunque algunos títulos ya estaban disponibles de forma independiente en la eShop, otros como **Puyo Puyo 2** y **Power Drift**, debutan ahora en nuestra Nintendo 3DS.

Clásicos... y divertidos

Galaxy Force II, Maze Walker, Power Drift, Altered Beast, Puyo Puyo 2, Sonic the Hedgehog, Fantasy Zone II, Fantasy Zone II W y Thunder Blade son **los nueve juegos** que incluye la colección. Naturalmente, no todos tiene la misma calidad, y si por ejemplo Fantasy Zone se ha quedado un tanto anticuado, Sonic sigue siendo hoy en día un pedazo de plataformas 2D, Power Drift es un arcade muy divertido, y Thunder Blade puede presumir de aprovechar de maravilla el efecto 3D.

Este recopilatorio añade diferentes opciones que nos permitirán, según el juego, **modificar el número de vidas o la dificultad**, además de acceder a algunos modos especiales creados para la ocasión. Como curiosidad, decir que el arte de la carátula es de **Ken Sugimori**, responsable de la dirección de arte de los primeros Pokemon. Y, por cierto, en Japón ya han salido más recopilatorios de SEGA Classic... ¡Ojalá lleguen aquí!



Altered Beast sacaba nuestro lado salvaje, no solo porque nos convirtiéramos en bestia gracias a los power-ups, también por su dificultad.



➲**Explorar, saltar, mejorar a Shantae... y pelear.** De todo hay que hacer en esta aventura 2D, incluido medirse con fejes finales de tamaño considerable.



➲**Como si de un Metroid se tratara,** Shantae va consiguiendo armas y equipo que le dotan de nuevas habilidades, y con el que puede acceder a nuevas zonas.











12

Género	**Aventura**
Compañía	**WayForward**
Jugadores	**1**
Precio	**29,99 €**
wayforward.com	

Puntuaciones

➲Gráficos	★★★
➲Diversión	★★★
➲Sonido	★★
➲Duración	★★

Valoración

Una clásica aventura 2D "estilo Metroid" de desarrollo variado y entretenido, y con mucho carisma.

Total
78

Shantae and the Pirate's Curse

¡La vida del pirata es la más divertida!

La mejor aventura de Shantae **en formato físico para 3DS** y ya en las tiendas... ¡Sin duda una gran noticia para los que prefieran la caja y el cartucho a la versión digital de la eShop! Esta encantadora aventura de plataformas 2D comienza cuando Shantae, que **ha perdido sus poderes de genio** y vive una pacífica vida normal, debe volver a la lucha para evitar que Pirate Master salga de su encierro místico y conquiste Sequin Land.

Pirata y exploradora

Durante el juego, nuestro objetivo es recoger los frangmentos de magia esparcidos por islas de diversos paisajes (helado, desértico, sobrenatural...). Cada uno de estos escenarios es un laberinto 2D lleno de **plataformas, enemigos y zonas secretas**. Shantae avanza usando su pelo como arma principal, pero, como ya no tiene poderes de genio, a lo largo de la aventura va haciéndose con **herramientas de pirata**: una pistola, una cimitarra, un gorro con el que es capaz de planear... Cada nuevo objeto trae consigo una habilidad con la que accedemos a nuevas zonas. El perfecto control, la variedad del desarrollo (acción, saltos, exploración...) y unos detallados y elegantes gráficos estilo retro hacen de esta **una aventura, si no muy original, sí muy agradable**, y que te divertirá durante las 8 horas (más o menos) que te va a durar. Después, siempre te quedará algún tesoro escondido por encontrar.



➲**El juego luce fantástico en 3DS,** con escenarios y personajes detallados. Shantae presume de animaciones sensacionales.



Créate un personaje y múdate a vivir a Villacastillo, ¡la ciudad de Mickey y Donald! Será sólo el principio de muchas aventuras con personajes Disney.



Desde decorar tu casa a bailar en elegantes fiestas, pasando por luchar contra monstruos y encontrar tesoros: en este variado juego puedes hacer casi de todo.







NINTENDO 3DS





Género	**Aventura**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
www.nintendo.es	

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un buen "simulador de vida" con toques de aventura. Es Disney 100%, así que te tiene que molar su universo.

Total
80

Disney Magical World 2

Una vida de mágica... y muy ajetreada.

Disney es, quizá, la factoria de sueños más grande del mundo, y entre los infinitos universos que maneja (incluidos Marvel y Star Wars), el más representativo de la marca es el de sus series y películas de animación. Pues bien, como si de un Animal Crossing se tratará, en Disney Magical World 2 todo comienza cuando **te trasladas a un nuevo pueblo**... sólo que este pueblo se llama **Villacastillo**, y en él va a recibirte el mismo Mickey Mouse.

Un mundo ideal...

En este juego debes vestir a tu personaje (chico o chica) y **decorar tu casa y tu cafetería** (sí, también regentas un negocio). Pero el juego tiene **un toque de aventura** que se convierte en su seña de identidad: entre las tareas que puedes realizar para conseguir pegatinas (los elementos que desbloquean nuevas zonas y posibilidades de juego) está explorar zonas llenas de enemigos a los que dar su merecido con tu varita, y de **tesoros y materiales** con los que constuir muebles o ropa. Con un desarrollo muy abierto, que te permite sempre elegir entre explorar, decorar, pescar o bailar, por poner algunos ejemplos, estamos ante un juego muy entretenido, con el aliciente de que además en él harás amistad con **más de 100 personajes Disney**.



El mundo de Frozen es uno de los seis del juego. Hacerte amigo (o amiga) de Elsa, Anna y Olaf es todo un puntazo, ya lo verás.

➲**En Picross,** usaremos nuestra inteligencia para desvelar la figura que se encuentra encerrada dentro de cada bloque. En esta edición, se incluirán nueve puzles nintenderos que se desbloquearán usando amiibo.

NINTENDO 3DS

➲ PUZLE
➲ HAL LAB.
➲ 2 de DICIEMBRE

Picross 3D
Second Round



Cincela con Stylus

Picross 3D Second Round se jugará en la pantalla táctil, cosa lógica porque **con el stylus** resultará sencillo marcar los cubos de los puzles. En la pantalla superior veremos estadísticas... y **las figuras en 3D** tras acabarlas.

El rey de los puzles numéricos.

Con nosotros desde los tiempos de Game Boy (aunque en occidente ganó auténtica popularidad con su primera entrega para DS), la serie Picross es un clásico de los puzles nintenderos. Y esta entrega para 3DS podrá considerarse la más completa hasta la fecha, con más de 300 puzles que prometen horas y horas de diversión.

Revela la figura

La mecánica es la de siempre: cada puzle nos presentará un hexaedro (forma geométrica de seis caras) compuesto de pequeños cubos. En las filas y columnas del mismo, un número marcará cuántos cubos forman parte de la figura que se encuentra "encerrada" en el interior. Y combinando la información de filas y columnas, iremos revelando la figura oculta dentro del bloque. En este nuevo Picross, además, habrá números de dos colores: los naranjas indicarán cubos que ocultan formas redondeadas, dando lugar a figuras más variadas... y haciendo que nos rompamos más la cabeza. Pero tranquilos, que todos los puzles se podrán jugar en tres niveles de dificultad (con más o menos pistas numéricas). Ah, y una sorpresa: 9 puzles desbloqueables con figuras amiibo ocultarán clásicas escenas nintenderas.



Primera impresión

😊 **Engancha sin darte cuenta.**
☹ **Mecánica siempre igual.**



Los números en cada fila y columna indicarán el número de cubos de las mismas que formarán parte de la figura a desvelar. Habrá cubos de dos colores, azules y naranjas.

SENCILLO PERO CON GRAN PROFUNDIDAD, PICROSS SERÁ UNO DE ESOS PUZLES QUE NO PUEDES DEJAR DE JUGAR

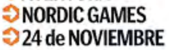
Los puzles se ordearán en "libros" de diferentes temáticas, como cuentos de hadas, comida o vida en la granja.

NO HABRÁ QUIEN PARE

La serie Picross siempre ha sido muy adictiva, pero la verdad es que los pequeños cambios que la HAL Laboratory ha hecho en esta nueva entrega parece que van a elevar aún más el pique: los dos tipos de cubos a descubrir darán aún más profundidad a los puzles.

Cada puzle podrá jugarse en tres niveles de dificultad, lo que garantiza que el juego será accesible para novatos y desafiante para expertos.





AVENTURA
NORDIC GAMES
24 de NOVIEMBRE

Darksiders Warmastered Edition

La venganza como causa de guerra.



Sólo en la eShop...

...al menos, de momento. El juego llegará a la eShop el 22 de noviembre, si bien está previsto el lanzamiento de **una versión física** en una fecha aún por determinar. ¿Estáis dispuestos a esperar o preferís disfrutar antes de sus 1080p y 30 frames por segundo?

El círculo se cierra. Justo cuando la era de Nintendo Swicth está a punto de comenzar, llega a la eShop de Wii U la remasterización del primer Darksiders... cuya secuela, Darksiders II, fue uno de los juegos de lanzamiento de nuestra querida consola hace ya cuatro años. ¡Cómo pasa el tiempo! Una gran aventura "tipo Zelda" que los nintenderos no habíamos podido jugar hasta la fecha.

¡Pagaréis, traidores!

Guerra ha sido traicionado. El Jinete del Apocalipsis ha sido declarado culpable de incumplir su papel de juez imparcial y favorecer al Infierno en su guerra contra las fuerzas celestiales. Como castigo, ha sido desterrado y privado de todos sus poderes. Pero la acusación es falsa, y Guerra removerá Tierra, Cielo e Infierno para encontrar al culpable de la calumnia. En la piel de este peligroso antihéroe recorreremos el planeta Tierra actual pero arrasado por la guerra entre el bien y el mal, dotando al juego de una ambientación única. Para explorar el mapa, formado por una gran extensión abierta a la que se conectarán zonas más pequeñas, cabalgaremos sobre Ruina, un demoníaco corcel. Un viaje en el que exploraremos templos al estilo de las mazmorras de los Zelda, con interesantes puzles incluidos, y conseguiremos nuevo armamento y poderes, necesarios para superar una de las misiones más épicas de nuestras vidas.

Primera impresión

Aventura pura y de primera.
Que haya tardado en llegar.







El mundo de Darksiders (la Tierra actual devastada por una guerra sobrenatural) y el diseño de personajes, a cargo del dibujante Joe Madureira, dotarán al juego de una ambientación única.







DESARROLLO, HISTORIA Y, SOBRE TODO, UN GRAN DISEÑO DE PERSONAJES, SERÁN SUS ATRACTIVOS



Guerra, el Jinete del Apocalipsis, es el protagonista del juego. Como no podía ser de otra manera, es un guerrero supremo, capaz de realizar combos con varios tipos de armas veloz como el rayo.

Ruina, nuestro corcel, tendrá un papel importante: nos servirá para cruzar más rápido los escenarios y para combatir.

HUELE A GRANDE

Darksiders cabalga hacia Wii U a paso de gran aventura: acción, exploración, puzles y un personaje carismático y al que iremos mejorando segun avancemos. Si el acabado técnico es tan bueno como parece, estaremos ante un "crack" de Wii U.







Los grandes jefes impresionarán por su aspecto y darán ritmo a la aventura, recordando claramente el estilo de los Metroid y Castlevania 2D.

La belleza de los oscuros diseños es una pasada. Ya se nos cae la baba imaginando cómo lucirá esta joyita retro en la pantalla del Wii U Gamepad.

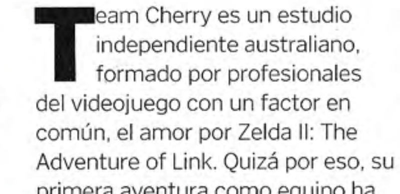








AVENTURA
TEAM CHERRY
PRÓXIMAMENTE



En Wii U, por los mecenas.

Este juego es fruto de **una campaña de crowfunding** en la que 35 mil dólares australianos era la marca para que se hiciera en PC, y 50 mil para que llegara a Wii U. ¡Así la alcanzó!

Hollow Knight

Viaje clásico por un inframundo de pesadilla.

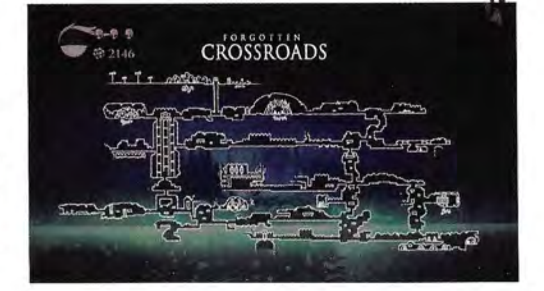
Team Cherry es un estudio independiente australiano, formado por profesionales del videojuego con un factor en común, el amor por Zelda II: The Adventure of Link. Quizá por eso, su primera aventura como equipo ha sido un juego de acción clásico, lleno de plataformas y diálogos.

Entre bichos y héroes

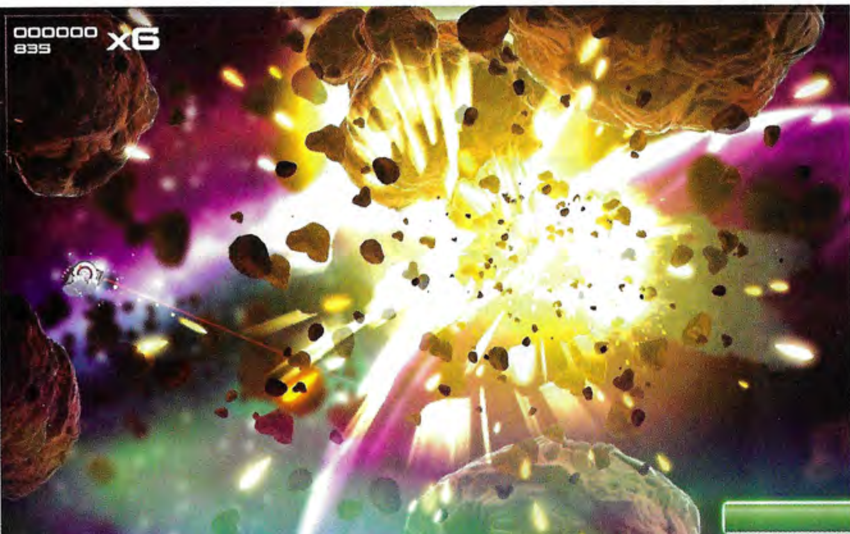
Lo primero que salta a la vista es un diseño realmente formidable, a mitad de camino entre una pesadilla de Tim Burton y un Metroid hecho por Disney. Todo con animación clásica, en unas preciosas 1080 líneas de alta definición, con unos efectos de luz y profundidad realmente llamativos. Entre tanto insecto, controlaremos al Hollow Knight (que vendría a traducirse como caballero hueco) en su aventura por un submundo de sombras, lleno de magia, peligros y secretos. El mapeado será **abierto y completamente conectado**, y en él tendremos que descubrir nuevos niveles, objetos, hechizos y otros potenciadores para personalizar a nuestro oscuro protagonista. Y cuánto más mejor, porque algo que prometen sus creadores es que la dificultad también nos recordará a la etapa clásica de los 8 y 16 bits. Sin desesperar, porque aseguran haber cuidado al máximo el control, creando un desarrollo y combates fluidos y muy disfrutables. Aún tocará esperar para saber si esta curiosa micro-odisea se convierte en un grande de la eShop, pero está claro que es uno de los lanzamientos "indi" que más expectación está despertando.

Primera impresión

- **La estética es fantástica.**
- **Hay ya tanto plataformas retro independiente...**



El mapa será todo un clásico de las aventuras 2D, con las zonas conectadas, pero también con niveles secretos duros de hallar.









Wii U

- ACCIÓN
- TWO TRIBES
- PRÓXIMAMENTE



El off-TV será total

El sistema de juego trepidante no permitirá despirtarse con mapas o pantalla táctil, de modo que en el Wii U GamePad lo que veremos será **exactamente el mismo juego**. Por su estilo, le irá genial jugarlo en el mando.

RIVE

Si no puedes con ellos... ¡que se te unan!

Parece que fue ayer, pero han pasado 15 añitos desde que Two Tribes debutó con el ingenioso Toki Tori que tan bien funcionó en Wii Ware. Ahí también lanzaron con éxito Swords & Soldiers y, ahora, cambiando de nuevo completamente de registro, asaltarán la eShop con un título de acción frenética.

Atacados por doquier

No habrá una esquina de la pantalla desde la que no nos ataque un enemigo... y casi que ni un segundo en el que no lo hagan. Así de vertiginosa será la acción de esta plataformera aventura, en la que controlaremos a una pequeña nave con la que dispararemos en todas las direcciones gracias al stick derecho. Otra opción, en lugar de destruirlo todo, será la de hackear aparatos enemigos para que nos ayuden temporalmente, y estos podrán, tanto reparar nuestro vehículo, como ayudarnos a derrotar a los espectaculares y enormes jefes. Esto seguro que enfadará al curioso dron que nos dará la brasa durante toda la partida. Un divertido Daryl Lloyd-Lancaster, que tiene una voz que sonará a los amantes del cine en VO, ya que ha participado en Star Wars. Podemos destrozarlo a tiros, pero volverá a aparecer para dar el constante punto cómico que animará aún más cada partida. Una vez completado, contará con modos especiales para conseguir récords o para sobrevivir con una sola vida... algo que, a juzgar por lo que hemos visto, se presenta como un auténtico reto.



Primera impresión

- **Difícilmente no será un título divertido.**
- **Si el desarrollo no es variado, puede que resulte algo cansino.**

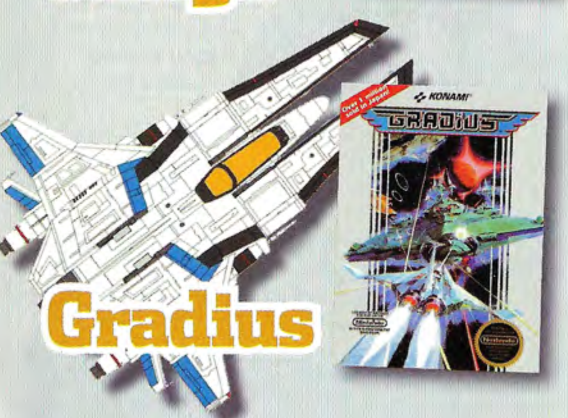




Los juegos de NES Mini (3 de 3):
Juegazos de otras compañías

Capcom, Konami, Square... Todas las grandes desarrolladoras tuvieron sus joyas en la consola del momento. Ya fueran ports de las recreativas o sagas completamente nuevas, si había un gran juego, estaba en NES.





Arcades clásicos

Al igual que pasó con los juegos de Nintendo, los primeros 'third parties' llegaron de los recreativos.

En estos días, el mundo del videojuego está centrado en consolas y teléfonos móviles, pero en el siglo pasado el sueño de todos era tener una recreativa. SNES y, sobre todo, N64 y las PlayStation fueron vaciando los salones, dejando atrás el deseo brutal de ver en nuestra consola aquellas máquinas que devoraban nuestras monedas de cinco duros.

Migración a la cruceta

Pac-Man es tan sencillo como inmortal, y difícilmente se hace repetitivo. La lucha por conseguir esas frutitas arruinó nuestra paga semanal, y luego se trasladó a nuestro salón con gran fidelidad. **Pocas imágenes son más reconocibles que la de ese simplón comecocos y sus fantasmas**. Y luego llegaron los "matamarcianos" de dos tipos: los que nos hacían disparar hacia arriba y los que nos movían en horizontal. Junto a Space Invaders, **Galaga es el más mítico ejemplo** de los primeros, mientras Gradius revolucionó los segundos con su desarrollo, armas y gran variedad de enemigos.



Pac-Man nació en 1980, y es uno de los grandes hitos de la historia del videojuego.



Galaga es clave en el género... y aparece en la película "Los Vengadores".



Gradius fue un punto y aparte en los juegos de naves que se trasladó fielmente a la NES.



Esto es Halloween

La fiebre por fantasmas y monstruos fue protagonista en los siguientes éxitos de la consola.

En los años siguientes, los arcades continuaron presentes, pero empezaron a nacer sagas increíbles que, como los Mario, Zelda y compañía, siguen muy vivas a día de hoy. Por supuesto, los juegos nacidos en consola siempre han podido mostrar una mayor complejidad, frente a la diversión más directa de las conversiones de recreativas. Lo bueno es que en NES tuvimos de todo.

EL NACIMIENTO DE SAGAS EN NES FUE UNA CONSTANTE A PARTIR DEL 86, Y FUERON TOMANDO EL RELEVO DE LOS ARCADES



Ghosts'n Goblins es una difícil, adictiva y genial mezcla de humor y seres de pesadilla.

Cazando fantasmas

En cualquier lista de juegos difíciles hay unos nombres que se repiten, y la saga iniciada con este genial **Ghosts'n Goblins** siempre está presente. Memorizar dónde dar cada salto con el mítico Arthur podía ser realmente de locos, así que es un juego al que poder guardar la partida o crear un punto de suspensión le viene particularmente bien.

Poco después, **Konami inauguró la creación de sagas inmortales en NES** por parte de compañías diferentes a Nintendo: en septiembre del 86, Castlevania llegó a las tiendas niponas para el Famicom Disk System, y en mayo del 87 llegó el cartucho de NES a los EEUU.

La saga ha evolucionado mucho, y tenemos el honor de que sus últimas entregas han salido de un estudio español, pero sigue narrando las crónicas de la familia Belmont en su histórica lucha contra el Conde Drácula. El primer y más repetido protagonista fue Simon Belmont, quien toma el poderoso látigo Vampire Killer para enfrentarse al famoso Conde, no sin antes atravesar un castillo plagado de monstruos. Es un título con jugabilidad y ambientación fantásticas, pero también muy clásico y lineal... lo contrario que su revolucionaria secuela. **En Simon's Quest nos toca hablar con gente**, buscar objetos, se hace de día... todo un precursor de los éxitos de GBA.



Castlevania es un plataformas de acción divertidísimo, lleno de monstruos clásicos.



Simon's Quest toma elementos de RPG para construir una aventura más compleja.



Ghosts'n Goblins



Castlevania



Castlevania II: Simon's Quest

Todos los géneros

Si hay algo en lo que destacó NES fue en la variedad de sus juegos, ya que no hubo género que no brillase.







La paradoja de por qué una de las sagas más prolíficas de la historia se llama "fantasía final" se fraguó en aquel 1987. Square estaba en bancarrota, y además Hironobu Sakaguchi, autor del juego, pensaba retirarse si el cartucho no vendía. Por ambas cosas, por lo tanto, podía ser la última fantasía a la que dieran vida...

Como para relajarnos, el repaso cronológico sigue con un arcade inconfundible: el de los dragones que lanzan burbujas. NES no faltó a la cita con este súper éxito tan particular y divertido, en el que teníamos que atravesar 100 niveles y recoger multitud de 'power-ups' como zapatillas, caramelos, relojes, paraguas, lámparas o anillos.

CON LA CONSOLA BIEN ASENTADA TODAS LAS COMPAÑÍAS BUSCARON EL SELLO "LICENSED BY NINTENDO" PARA TRIUNFAR



Final Fantasy no llegó a Europa, ya que el rol se veía como algo muy para japoneses.

Creando escuela

Final Fantasy es uno de esos hacedores de géneros, ya que **todo RPG bebe de lo que creó aquel año el pequeño equipo de Sakaguchi.** Incluso a día de hoy reconoceremos, no sólo la mítica música, sino el sistema de combate por turnos, magias, mejoras, clases... además de una historia bien trabajada, con un equipo (y no un sólo personaje) como protagonistas del viaje.

Es uno de los títulos del paquete para los que más **merece la pena conectar un segundo pad**, ya que jugar dos no sólo es mucho más divertido, sino también muy útil para alcanzar secretos.

Una elección "difícil"

No de todas las sagas tenemos incluida la primera parte en el pack, algo particularmente llamativo en el caso de Mega Man. Esta segunda parte innovó sobre todo en el sistema de passwords (algo que aquí es innecesario) y en **poder elegir una dificultad menor**... y eso sí que se agradece. Teniendo en cuenta la brutal dificultad de la saga en NES, y la similitud de las entregas, éste debe haber sido el factor decisivo cara a la elección. Por supuesto, es un Mega Man clásico, con su desarrollo "plataformero", la posibilidad de elegir el orden y la eterna lucha contra los robots del Dr. Willy.



Bubble Bobble nos picará a superar a dúo... ¡100 niveles! Bueno es poder salvar la partida.



Mega Man 2 presentó un modo algo más accesible cuando se reeditó fuera de Japón.

Un catálogo invencible

Antes de que SNES asombrara al mundo, a NES le dio tiempo de redondear un listado de títulos completísimo.

Llegan los últimos meses de la consola... y el final de nuestro repaso. Desde estos días, en los que Switch asoma sus virtudes dejando a Wii U casi vacía de novedades, sorprende ver cómo, con Super Nintendo incluso a la venta y con Megadrive ya establecida, **NES no dejaba de recibir los grandes títulos del momento** por parte de las desarrolladoras. Así pues, el último cuarteto de juegos es otra muestra más del poder de esta consola y la fuerza con la que impulsó a Nintendo a ser lo que es.

mucho más propia de consolas que el arcade original. Algo parecido ocurre con Double Dragon, del que tenemos la segunda parte en lugar de la primera por ser un título nuevo en lugar de una simple conversión de la recreativa. También hay razón para incluir el título más prescindible de la lista. Y es que la NES Mini que llega a Europa tiene **el mismo listado de juegos que la de EE.UU.**, así que Tecmo Bowl! está incluido... aunque ni los más fans del fútbol americano lo van a jugarlo demasiado.

LA LLEGADA DE LOS 16 BITS NO ACABÓ DE INMEDIATO CON NES, QUE SIGUIÓ RECIBIENDO LANZAMIENTOS CLAVE

Más allá del original

Por si habíamos hablado del nacimiento de pocas sagas ya, aquí va otra: Ninja Gaiden. Sin embargo, es un caso especial, ya que no es realmente un port del arcade homónimo, sino **el primer título de una nueva y particular trilogía**,

Muy diferente es contar con el fantástico Super C, que por aquí conocemos como Probotector II y con robots en lugar de "rambos" por protagonistas. **Otra conversión especial a NES** llena de extras, que pone la guinda a esta maravillosa colección de clásicos.



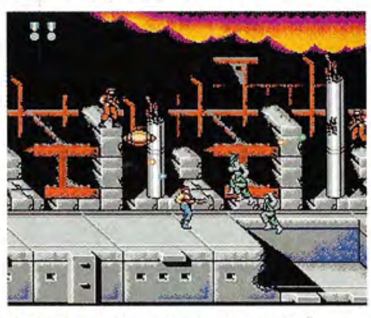
Ninja Gaiden no fue una conversión de la recreativa, sino un juego diseñado para NES.



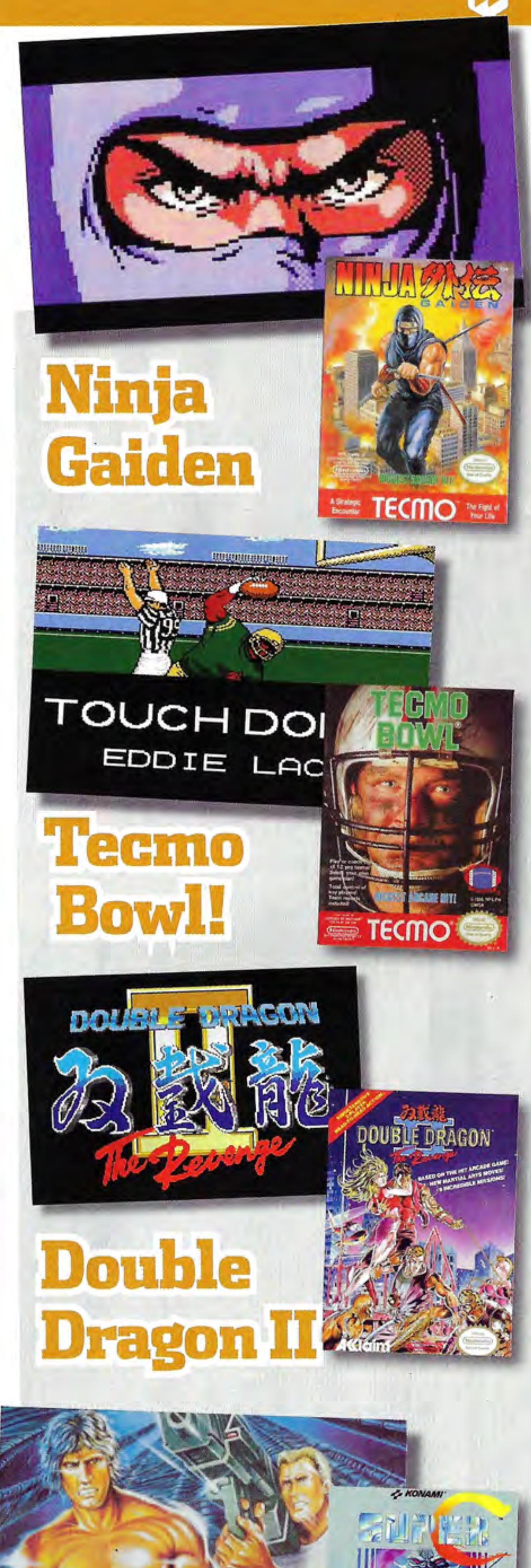
Tecmo Bowl! sobra, sobre todo, porque su estilo de juego no resiste el paso del tiempo.



Double Dragon II es otro título que se reinventó en especial para su edición de NES.



Super C (o Super Contra) es la edición original, idéntica en acción, del Probotector II.





Generaciones Pokémon



Ya no queda nada para que la séptima generación Pokémon (aún no sabemos cuantos Pokémon serán) llegue a nuestras 3DS. Para celebrarlo, hoy repasamos todas las generaciones de juegos que ha conocido esta magnífica y exitosa serie.

1ª Generación 1996

El comienzo de todo

Rojo, Azul y Amarillo

Satoshi Tajiri, fundador de Game Freak en 1989, creó el primer juego de Pokémon intentando recrear su infancia **cazando y coleccionando bichos** en el campo. Y, al contrario de lo que mucha gente piensa, **Pokémon no triunfó de la noche a la mañana.** El desarrollo sufrió varios retrasos y terminó saliendo cuando las ventas de Game Boy ya empezaban a decaer. Fue gracias a una revista japonesa y **al boca a boca** entre los estudiantes de primaria sobre la misteriosa aparición de Mew en el juego que empezaron a dispararse las ventas es éste. 151 fueron los legendarios Pokémon originales.



El primer Pokémon creo las mecánicas básicas que se mantienen hoy día: exploración, coleccionismo, combates, mejoras y evoluciones.

2ª Generación 2001

La consolidación

Oro, Plata y Cristal

En 2001 llegaron **Pokémon Oro y Plata** a Game Boy Color. Y con ellos, una nueva región por explorar: Johto. La historia continuaba directamente tras las aventuras de **Verde, Rojo y Azul**, e incluso permitía volver a recorrer Kanto. La segunda generación introdujo también muchas nuevas mecánicas. Cerca de Ciudad Trigal se encontraba **la Guardería**, que introdujo el concepto de crianza, algo que se sigue conservando a día de hoy y que forma uno de los pilares fundamentales de la saga. También aparecieron por primera vez las bayas, y el juego sufría cambios si se jugaba de día o de noche, influyendo en algunos de los Pokémon. La Pokédex aumento hasta 251 Pokémon.



Pokémon Oro y Plata contaban con un reloj interno, lo que provocaba el cambio entre el día y lo noche, algo muy novedoso para la época.



3ª Generación 2003

Bella región de Hoenn

Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego



Sólo dos años después de la segunda generación, **Pokémon Rubí y Zafiro** vieron la luz en Japón. Haciendo uso de la tecnología mucho más avanzada de la flamante **Game Boy Advance**, la tercera generación trajo un gran cambio gráfico. Pero las mejoras no terminaban ahí: estos juegos también introdujeron **los cambios climáticos en combate** y **nuevos modos de batalla** como **los combates dobles**, que a día de hoy son el formato utilizado para las competiciones oficiales (VGCs). Además de Rubí, Zafiro y Esmeralda, que transcurrían en **Hoenn**, **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja** también forman parte de la tercera generación, dos remakes de los primeros juegos de la saga adaptados a GBA. En esta generación, se alcanzó el número de 386 Pokémon.



Una novedad importantísima: se implementó el intercambio entre Kanto con el resto de generaciones gracias a las Islas Sete.

4ª Generación 2007

La llegada del online

Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold y Plata Soulsilver

Perla y Diamante marcaron un antes y un después. Gracias a la doble pantalla de DS se separaba el menú del juego del escenario de combate pero, sobre todo, se pudo por primera vez **luchar e intercambiar criaturas por Internet**. Entrenadores de todo el mundo empezaron a volcarse más en el entrenamiento y la competición, pues ya no había que luchar sólo con amigos. En esta generación, Plata y Oro recibieron sus respectivos **remakes**, conocidos como **Heartgold** y **Soulsilver**, añadiendo todas las mejoras a estos dos antiguos juegos. La Pokédex alcanzó los **493 Pokémon**.





Gracias al modo online se empezaron a popularizar los torneos de fans, y muchos combates se empezaron a subir a YouTube.

5ª Generación 2011

Cuánto nuevo Pokémon...

Blanco, Negro, Blanco 2 y Negro 2



En 2011, Pokémon Blanco y Negro salieron para Nintendo DS, a pesar de que el mercado ya estaba a punto de recibir una nueva consola portátil, Nintendo 3DS. Aunque no tanto como la de la anterior generación, hubo una mejora gráfica importante (con efectos y animaciones mejores en los combates) y debutaron **los cambios estacionales y las batallas triples**. Además fueron los primeros (y hasta ahora los únicos) juegos en recibir secuelas directas: Pokémon Blanco 2 y Pokémon Negro 2. Fue la generación con **más Pokémon nuevos hasta la fecha, 156** (hasta llegar al total de 649).



La evolución gráfica en la quinta generación no fue tan grande como en otras, pues debutó en la misma consola que la cuarta, Nintendo DS.

6ª Generación 2013

Dando el salto al 3D

X, Y, Rubí Omega y Zafiro Alfa

Y finalmente jugamos a Pokémon en 3D. Pokémon X e Y exprimieron Nintendo 3DS, permitiéndose todo lujo de detalles a la hora de mostrar combates Pokémon, ahora al más puro estilo Pokémon Stadium. X e Y también introdujeron **el tipo Hada y la megaevolución**, evolución temporal durante los combates para ciertos Pokémon. Junto a estas dos ediciones, los juegos de tercera generación, Rubí y Zafiro, también recibieron su remake, revelando nuevas megaevoluciones y añadiendo **la regresión primigenia**, otro tipo de "evolución" para los Pokémon insignia de estos dos juegos, Groudon y Kyogre. El número total de Pokémon alcanzó los 721.



Charizard, uno de los Pokémon más conocidos, recibió dos megaevoluciones distintas, una para Pokémon X y otra para Pokémon Y.

Comunidad

En pleno mes de Pokémon Sol y Luna, entrevistamos a la mismísima Misty y dedicamos los pasatiempos a los nuevos Pokémon de Alola, y aun así nos queda sitio para los fan-arts, el bazar y el consultorio.

Galería de arte

Los mejores dibujos y manualidades del mundo Nintendo.



Guardián del horizonte Por BabaKinkin

Profesor y aprendiz Por Rumble3Fishy

No estás sola en Alola Por Jemaica

Aperitivos veganos Por Fiction-Food.com

Ninetales renacido Por Hopelipe

Cosplay Emblem-ático Por Calssara



Nintendo®

Illisia Cosplay es... Misty

"Estoy deseando descubrir Alola e inspirarme para nuevos cosplays de Pokémon Sol y Luna".



¡Hola a todos! Soy Illisia, cosplayer profesional desde 2013, y os presento mi cosplay de Misty. Elegí a este personaje porque Pokémon fue el primer juego que jugué de niña, veía la serie de dibujos y es una saga que me ha marcado mucho. Además, mis Pokémon favoritos suelen ser de tipo agua, así que en eso también me identifico con ella.

Jugué por primera vez a **Pokémon Rojo** cuando era muy jovencita y he continuado jugando hasta la actualidad. Aunque me cuesta decidir cuál es mi edición favorita, **Pokémon Rubí y Zafiro** me encantaron, y además es donde debutó mi Pokémon favorito: ¡**Rayquaza**!

Ahora mismo estoy deseando poder jugar a **Pokémon Sol y Luna**, que pinta muy divertido y un poco alocado con todas las curiosidades que esconde Alola. ¡No puedo esperar a descubrir qué aventuras nos esperan allí! Además, quizá así me inspire para algún nuevo cosplay, aunque también me gustaría hacer algunos pendientes de otros juegos de Nintendo como Samus Aran, de **Metroid** o Maya Fey, de **Ace Attorney 6**. ¡Ojalá podáis verlos aquí en un futuro!

Fotógrafo: **AlexUba**
FB y Twitter: **@IllisiaCosplay**
DeviantArt: **MaryRaine**

Nintenderos del mes

Muéstranos tu colección de juegos o revistas en Twitter con #MiColecciónRON.



@CiskoNokia tiene hasta una Panasonic Q, la GameCube que leía DVD's, pero para buenos "lectores" ya tenemos a Cisko.



Francesco Carabia lleva 13 años coleccionando juegos y ha instalado esta estantería pegada a su cama para que "duerman" con él. Es como soñar despierto... o jugar soñando.



@Andr3sEpila tiene todo un "Monopoply" empresarial montado en su cuarto: toda esta mesa está reservada a una sola compañía cuyo nombre empieza por N. Esas revistas os darán una pista (y a nosotros una alegría).



El efecto Switch

Por @Gustarfox

Todavía no me lo creo; no me creo que por fin sepamos qué es NX, que su nombre definitivo sea **Nintendo Switch** ni que sea la portátil de sobremesa (o sobremesa portátil) que llevamos media vida soñando. No me creo que vaya a jugar a un **Mario** de nueva generación en el metro, ni que esos mandos Joy-Con separables me vayan a permitir recorrer la nueva **Hyrule** con gráficos de consola doméstica cuando me vaya de viaje, ni que al volver a casa pueda retomar mi partida y vencer al jefe de mazmorra en la TV del salón.

También me cuesta creer que, a pesar de habernos destripado parte de la sorpresa con sus dichosos rumores, los filtradores no hayan conseguido mitigar el magnífico "efecto Switch" entre el público, con un 95% de 'Likes' en YouTube y third parties como **Take-Two, Bethesda** o **Ubisoft** diciendo maravillas de la consola.

Por eso, ahora necesito **ver para creer** en esa revolución en la que llevábamos años confiando, y que mostrará todas sus cartas en la presentación oficial de enero, cuando al fin conozcamos todas sus especificaciones técnicas, su precio final y su catálogo de juegos. Ojalá un **Mario Kart** de lanzamiento; ojalá vuelvan **Metroid**, **F-Zero**, **Luigi's Mansion, Xenoblade**, **Pokémon** y exclusivos a la altura de Bayonetta 2; ojalá una **Consola Virtual** que incluya todas las generaciones... y ojalá Iwata pudiera vivir con nosotros un año tan ilusionante como el que nos depara su última creación. El **13 de enero**, mientras Nintendo Switch salude al mundo desde Tokio, la mitad de cada aplauso que se escuche será para él.

El Bazar de Lakitu

Será que estoy en las nubes, pero he alucinado con el drone de Mario Kart 8 que se acaba de cruzar conmigo, aunque al bajar a la tierra también he encontrado otros artículos que te pueden interesar...

9,95 euros

Multiplica la nostalgia por dos con el mando adicional de Nintendo Classic Mini: NES y disfruta a dos bandas de Mario Bros., Double Dragon II, Balloon Fight, Dr. Mario o Bubble Bobble, o conéctalo a un Wiimote para jugar a los clásicos de la Consola Virtual de Wii y Wii U. Ya está a la venta en tiendas Game y grandes almacenes.



13,50* euros

¿Cuál será tu inicial en Pokémon Sol y Luna? Ya no sólo podrás tenerlo en Alola, sino en tu propia habitación, ¡o quedarte con los tres! Los puedes encontrar en Pokemoncenter.com, (buscando 'sun moon plush'). Miden 16,5 cm., aunque los hay de 28 cm. por 45€ (precios por unidad).





18,00* euros

Lleva tu Mini NES bien protegida en este comodísimo maletín de superficie dura con compartimentos interiores para guardar tu miniconsola, dos mandos, un cable de alimentación y bolsillo para los cables HDMI, USB y accesorios. Es de RDS Industries y está en Amazon.com ('NES classic case').

Drone Mario-cóptero de Carrera RC

89,95 euros

El regalo de estas Navidades va a volar de las estanterías, porque es un drone radiocontrol de Mario Kart 8 que podrás pilotar desde un total de 60 metros de distancia respecto al mando RC. Incluye batería de Li-Po 3,7 V 1000 mAh, cargador USB y pilas, además de 3 niveles de vuelo (principiante, intermedio y avanzado) interior y exterior, con tecnología 2.4 GHz y sistema de carga rápida en una hora. Por cierto, ¡el mes que viene sortearemos dos en la revista!



*Precio aproximado de conversión sin incluir gastos de envío.



El Cartero de R.O.N.

Cada consulta que nos enviáis es un mes más de sueldo para este buen hombre.

Martín Padilla

El cable del mando de NES Mini se me queda muy corto. ¿Hay alguna solución?

Ahí van dos: por un lado, existe un cable alargador de tres metros de la marca My Arcade, y por otro, un mando inalámbrico de la misma marca con un receptor que se conecta al puerto del mando a lo WaveBird de GameCube, aunque por



ahora sólo se venden online en Norteamérica. De todos modos, puede que pronto los encontremos en Amazon o que incluso acaben llegando a tiendas físicas (de ésta u otras marcas) dependiendo de la demanda.

Alba Estrada

¿Qué es Miitopia? Me sorprendió que le dedicasen una Direct hace días.

Miitopia es un juego descargable que llegará a Japón el 8 diciembre (y aquí muy pronto); una especie de Rescate Mii a lo grande con el espíritu de Tomodachi Life: combates roleros donde nuestros Mii se vestirán de caballeros, magos y otras clases con montones de regalos y "Miiles" de risas.



Víctor Bonilla

¿Cuántas Nintendo Switch se van a distribuir? ¿Es verdad que Nintendo ha dejado de fabricar Wii U?

No, no es cierto. Fue un rumor difundido por un portal de videojuegos que Nintendo desmintió a las pocas horas. En cualquier caso, si aún no tenéis una Wii U y estáis intersados en pillárosla, os recomendamos que lo hagáis cuanto antes porque, a partir de marzo, las tiendas darán prioridad a Nintendo Switch, de las que se distribuirán dos millones en todo el mundo hasta marzo (con opción de ampliar stock si se agota rápido), así que convendrá estar muy atentos en cuanto se abran las reservas...

Nacho Valdivia

He leído en Twitter que van a lanzar un juego para la Game Boy original. ¿Sabéis dónde se podrá comprar?



Pues has leído bien, porque el estudio indie Tangram Games ha anunciado el lanzamiento de un cartucho para la Game Boy original... ¡18 años después! Se llama Tobu Tobu Girl, es una especie de Brincalamar de Splatoon (escalada a base de saltos) y se podrá comprar a principios del año que viene desde su página web www.tangramgames.dk en formato físico y ROM. Ojalá envíen a España. ¡Game Boy sigue viva!

Saúl del Pozo

¿Se podrá jugar a Super Mario Run o los futuros Animal Crossing y Fire Emblem para móviles en Nintendo Switch?

En este momento, sólo tenemos dos pistas: por un lado, DeNA (Miitomo) ha declarado que no desarrollará juegos para consolas; sin embargo, es uno de los estudios de desarrollo confirmados de Nintendo Switch. ¿Significa esto que sí podremos jugar a títulos para smartphones como Super Mario Run en ella? El 13 de enero saldremos de dudas... y quizá de fiesta.



Javier Nadal

¿Cuándo llegarán los amiibo de Monster Hunter Stories a Europa? ¿Y el nuevo Monster Hunter XX?

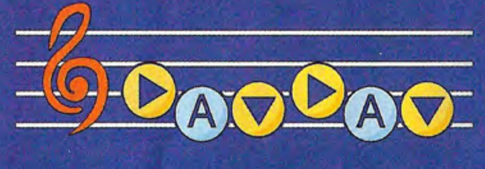
Por ahora, tanto el juego como sus amiibo sólo se pueden comprar en Japón y no tienen fecha de lanzamiento en Occidente, al igual que el recién anunciado Monster Hunter XX (Double Cross), la expansión del anterior MHX (o Generations) con nuevos contenidos como estilos de caza y más monstruos. Capcom, ¡lo queremos todo en 2017! Petición lanzada.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la Comunidad Nintendo a la siguiente dirección de correo electrónico:

revistanintendo@gmail.com

El Héroe del pasaTiempo





Perdidos en el mapa

Ordena los trozos para formar tres localizaciones de Pokémon.

1. AZ · PU · ZA · LO · EB · ULI

2. LO · UD · CA · AD · VE · RO · CI

3. OG · PE · LO · FO · PU · LI · EB · TR

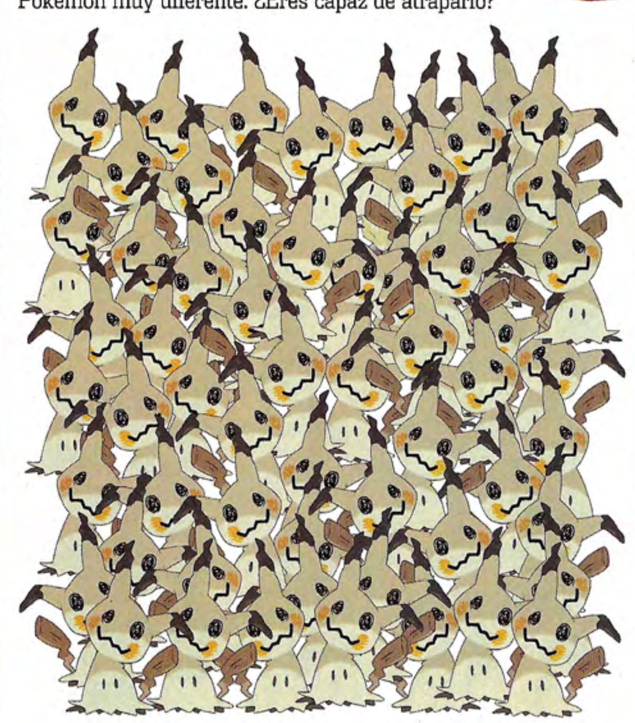
El fotograma

¿A qué videojuego pertenece esta imagen?



Mimikyu intruso

Entre tanto clon de Mimikyu se ha escondido un Pokémon muy diferente. ¿Eres capaz de atraparlo?

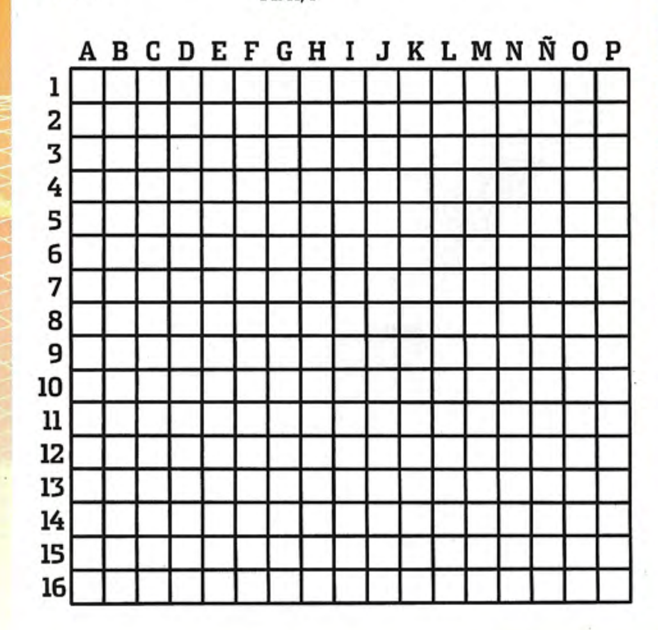


Enigma pixelado

Negro:
2. G, H, I, J, K, L
3. F, M
4. E, N
5. D, N
6. C, M, N, Ñ
7. D, E, I, J, K, L, M, N, Ñ
8. E, G, J, K, L, M, N, Ñ
9. E, G, J, M, N
10. E, M
11. F, K, L, N
12. G, H, I, J, K, L, N
13. E, F, G, H, I, J, M, N
14. D, G, J, M, Ñ
15. E, H, I, J, K, L, Ñ
16. F, G, H, M, N

Azul:
11. M **12.** M
14. H, I

Rojo:
3. G, H, I, J, K, L
4. F, G, H, I, J, K, L, M
5. F, G, H, I, J, K, L, M
6. I, J, K, L
7. F, G, H



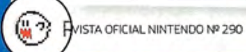
Cruzando Alola

Encaja en horizontal los nombres de estos siete Pokémon de Alola y revelarás en vertical (casillas amarillas) al Pokémon más atractivo de Sol y Luna. Te damos una letra como ayuda.

G

Se busca





#BuscandoaBoo (nº 290)
Sólo un experto en ocultismo podía esconderse tan bien como Boo, que el mes pasado se hizo pasar por la numeración de la página 70. ¡Hacía falta una "Wiija" para dar con él!

Cazafantasmas:

- @TheEpicMat297
- @_youtubeers_
- @carlossanjoses1
- @AlcanGamer
- @jesteragr
- @MagnoBright
- @AlejandroPro24
- @NintenderosBlog
- @Harhead16
- @lostie1301
- @asis_lanza
- @Romago89
- @TrueGPX
- @FosyProject



Y este mes: ¡Ditto!
Uno de los mayores misterios biológicos de la historia de Pokémon se ha mimetizado con algún elemento de la revista. Puede estar en cualquier sitio; si lo atrapas, escribe en la ficha en qué página se encuentra o compártelo en Twitter con la etiqueta #BuscandoaDitto.

Ficha de respuestas

Perdidos en el mapa: ____________________

____

El fotograma: ____________________

Mimikyu intruso: ____________________

Enigma Pixelado: ____________________

Cruzando Alola: ____________________

Se busca a Ditto: ____________________

Soluciones #290

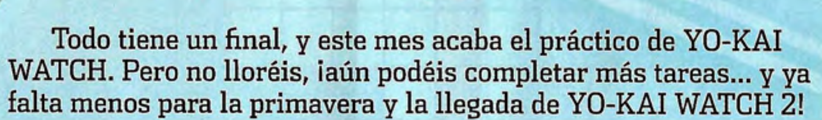
Títulos: 1. Dementium: The Ward
2. Super Ghouls 'n Ghosts
3. Castlevania: Aria of Sorrow
Enigma pixelado: Máscara de Majora
Fotograma: Eternal Darkness
Poe impostor: El de los ojos tristes
Miedo cruzado: Cucos
Ganador del sorteo: Chus @lostie1301

Rellena esta ficha, hazle una foto y súbela a Twitter usando la etiqueta #ElHéroeDelPasatiempo. ¡Sorteamos un nuevo amiibo cada mes!





Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com



Todo tiene un final, y este mes acaba el práctico de YO-KAI WATCH. Pero no lloréis, ¡aún podéis completar más tareas... y ya falta menos para la primavera y la llegada de YO-KAI WATCH 2!



COMPLETANDO TAREAS

¡No sólo de peticiones va la cosa! Los ciudadanos de Floridablanca también nos encargan tareas que podemos repetir tantas veces como queramos. Se representan con un icono naranja.

¡A BUSCAR YO-KAI!



En: **Vereda Bambú**

Objetivo: **Derrota al Yo-kai solicitado el número de veces que te piden**

Ganas: **14 euros**

Los Yo-kai que pueden pedirte derrotar son: **Cotilleja x3, Yelmandante x3, Komajiro x3 o Lorigón x3**

AURA MALIGNA



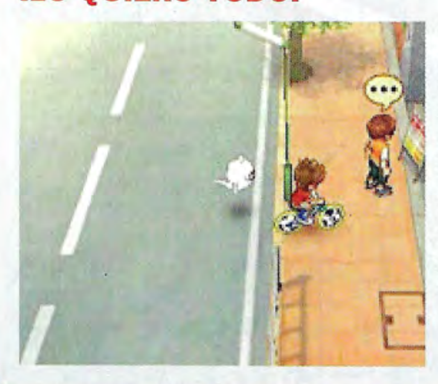
En: **Hospital Nocturno**

Objetivo: **Derrota al Yo-kai Indicado el número de veces que te han dicho**

Ganas: **28 euros**

Los Yo-kai que te pueden pedir derrotar son: **Malpejismo x3, Péditum x3, Kappadachín x3, Casanovo x3 o Graciosno x3**

¡LO QUIERO TODO!



En: **Distrito Financiero**

Objetivo: **Derrota a tantos Yo-kai iguales como te han pedido**

Ganas: **500 pts. Exp y 16 euros**

Los Yo-kai que pueden pedirte derrotar son: **Castelius III x5, Opti x5, Puf x5, Kieroto x8 o Gargazampa x5**

BUENOS CONSEJOS



En: **Colegio de Floridablanca**

Objetivo: **Vence al Yo-kai indicado tantas veces como te hayan pedido**

Ganas: **620 pts. Exp y 13 euros**

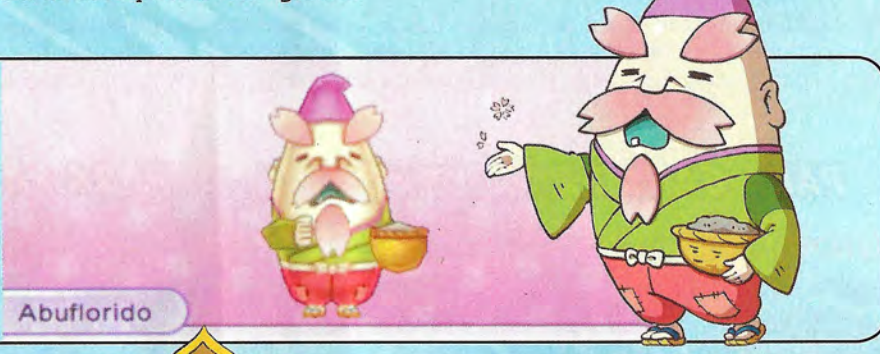
Te pueden pedir que derrotes a: **Rebelcebú x8, Caporrista x4, Deprisquito x5 o Multiniche x4**

RECLUTA A YO-KAI FUERTES

Sabemos que los Yo-kai más fuertes son también los más valiosos fichajes para nuestro equipo. ¡Aquí tenéis una pequeña selección de ellos y cómo conseguirlos!

1 ABUFLORIDO

A este florido abuelito le obtenemos tras tener las medallas de **Pom, Abuzampa, Timidiablo, Florinoko, Anjijila, Negasus, Mejorposa** y **Maxicastelius.** Cuando tengas a todos estos Yo-kai, ve a la página sellada y pulsa el botón "A" o presiona el botón "Comprobar" para obtener la amistad de este Yo-kai de aspecto amable y grandes poderes.



2 TITA CORAZÓN

Este yo-kai se obtiene mediante la Expendekai, utilizando una **moneda verde**. ¡Recuerda guardar antes de gastar la moneda por si acaso! Es uno de los mejores Yo-kai sanadores que hay, capaz de aumentar la Defensa de sus aliados, de curarlos y hasta de resucitarlos. ¡Un valioso añadido a tu equipo, no lo dudes!




3 CONDE CARIES

El Conde Caries se obtiene también en la Expendekai, mediante el uso de una **moneda azul**. ¡Ya sabes qué hacer! Este Yo-kai de clase S tiene ataques que dañan a tus enemigos haciéndoles perder PV gradualmente, con lo cual es una gran idea usarlo si prevés que el combate va a ser largo.





4 DORANTÚO

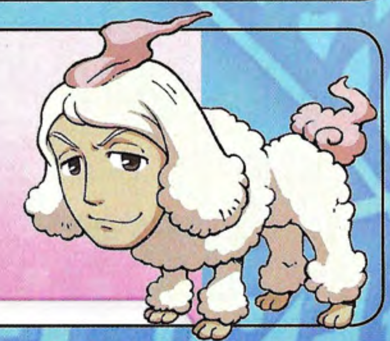
Este Yo-kai se obtiene tras conseguir las medallas de: **Tita Corazón, Nievacolas, Eterna, Chafarabajo, Dámona, Venoctoscuro, Aureonyan** y **Conde Caries.** No es un Yo-kai fácil de conseguir, pero no nos extraña: sus ataques hacen un daño colosal a los rivales, y su habilidad le permite aumentar el poder de sus críticos.




5 DANDINICHE

A Dandiniche le obtendremos tras conseguir las medallas de **Pilicajosa, Cantonio, Graciosno, Péditum, Alarción, Sirimiri, Insomna y Belladona.** Otra gran Yo-kai si lo que buscas es un sanador, capaz de recuperar todos los PV de todos tus aliados de una sola vez... Y, encima, con él es más fácil que otros Yo-kai se hagan tus amigos.







LAS PETICIONES DE WHISPER

Todo el mundo nos pide ayuda, será que se nos da genial eso de cumplir peticiones. ¡Aquí la última selección de la la mano de Whisper! ¡Y muchísimas gracias por habernos acompañados todos estos meses, queridos amigos! ¡Os echaremos de menos!

PARA GANAR EXPERIENCIA

VENDEDOR ENCANTADOR



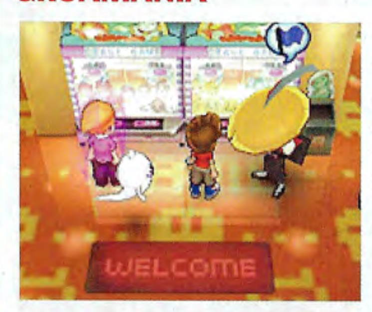
En: **Parque Estanque Calabaza**

Objetivo: **Encuentra al aprendiz**

Ganas: **1100 pts. Exp y Anillo Lunar x1**

Tras encontrar al aprendiz, habrá que **derrotar a Cupístolo** para que deje de espiritar. Luego hablaremos con el señor que nos hizo la petición para completarla.

GRUAMANÍA



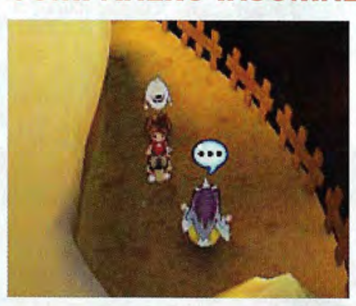
En: **Arcade Arcadia**

Objetivo: **Ayuda al niño**

Ganas: **256 pts. Exp y Los golpes secretos x1**

Tras hablar con el niño descubriremos que **un Yo-kai le está espiritando**. Habrá que derrotarle para evitar que se gaste todo su dinero.

COMPAÑERO INSOMNE



En: **Hospital Nocturno**

Objetivo: **Ayuda al hombre a salir del hospital**

Ganas: **3028 pts. Exp y Almovaga x1**

Tendremos que subir al **P2 del Hospital Nocturno** y hablar con el Yo-kai que está espiritando al hombre.

MIEDO A LAS ALTURAS



En: **Rascacielos Floridablanca**

Objetivo: **Encuentra a la amiga de la chica**

Ganas: **273 pts. Exp, Empanadillas chinas x1, Y-cola x1 y Lengua de Vaca x1**

Hay que ir hasta **el parque rompeolas para encontrar a Reboca.** Tras derrotarle, nos dará su medalla.

PARA PASAR UN BUEN RATO

PENDIENTES PERDIDOS



En: **Entrada a los Jardines de Lilas**

Objetivo: **Localiza los pendientes**

Ganas: **1050 pts. Exp y Topacio x1**

Tras buscar un rato, te pedirán que encuentres a la hermana de la chica para ver si ella sabe algo. **Resulta que está espiritada...**

UNA MALA NOTA



En: **Academia Buena Base**

Objetivo: **Ayuda a motivar al chico a sacar mejores notas**

Ganas: **336 pts. Exp y Date vida x1**

El chico está en **el Monte Arboleda** y le está espiritando **Ayay.** Derrótale para ayudar al chico.

EL OSADO OSADEMONIO



En: **Montaña Mentirosa**

Objetivo: **Derrota a Osademonio**

Ganas: **2485 pts. Exp y Antifuego x1**

Una vez hayamos derrotado a Osademonio, nos dará el objeto **Esquirla del Mal**. Gracias a él, podremos realizar una fusión Yo-kai.

COMPLEMENTO HELADO



En: **Paso del Hambre**

Objetivo: **Derrota a Granizia**

Ganas: **2718 pts. Exp y Anillo de Hielo x1**

Tras derrotar a Granizia, obtendremos el objeto **Horquilla Glacial,** con el que podremos crear un nuevo amigo Yo-kai gracias a la fusión.



Dragon Quest VII para 3DS ya lleva un tiempo a la venta, aunque es tan largo que puede que aún os quede mucho hasta pasároslo. Y para llegar al final, es muy importante conocer bien a los seis personajes jugables.

HÉROE

El héroe no tiene un nombre predefinido, sino que vosotros mismos lo bautizáis (aunque ciertas fuentes oficiales se refieren a él como Auster). Es el hijo del mejor pescador de Bahía Boquerón, y muy buen amigo de Kiefer y Mariel. ¡Y tú avatar en el juego!

DESTACA EN: es un personaje bastante equilibrado, aunque su punto fuerte es su gran fuerza, que le permite realizar ataques físicos muy poderosos. Además, aprende hechizos curativos muy útiles aun sin haber dominado vocaciones.

VOCACIONES RECOMENDADAS: nuestro camino predilecto es hacerlo paladín lo antes posible (antes debe dominar luchador y sacerdote), y a continuación guerrero, gladiador y campeón.

KIEFER

Es el príncipe heredero de Estarda, aunque prefiere la emoción de irse de aventuras que preocuparse de sus deberes reales. Por motivos argumentales, Kiefer abandona nuestro grupo relativamente pronto en la aventura, así que es mejor que no gastéis ninguna simiente en él. Una curiosidad: este personaje protagonizó Dragon Quest Monsters: Caravan Heart para Game Boy Advance, entrega que sólo salió a la venta en Japón.

DESTACA EN: es el personaje más poderoso durante la primera parte del juego, especialmente por sus potentísimos ataques físicos y sus amplios puntos de vida. Pero lo bueno no suele durar, y pronto nos quedamos sin su regia presencia.

VOCACIONES RECOMENDADAS: Kiefer abandona el grupo antes de que tengamos acceso a las vocaciones.



MARIEL

La hija del alcalde de Bahía Boquerón a veces es demasiado mandona y antipática, pero en el fondo siente mucho aprecio por el héroe. Cuando descubre que él y Kiefer están empezando con sus aventuras, enseguida decide unirse a ellos.

DESTACA EN: la magia es su especialidad, con grandes parámetros de sabiduría y puntos de magia. Además, también es muy ágil, por lo que es un personaje ideal no sólo para hacer mucho daño a los enemigos, sino también para curar a los aliados antes de ser atacados.

VOCACIONES RECOMENDADAS: vuestro objetivo debería ser hacerla druida. Para ello, dominad primero las vocaciones de sabio (mago + sacerdote) y estrella (bailarín + bufón + trovador).

SIR ENIO

Un veterano caballero al servicio del Todopoderoso, que fue sellado en un pasado remoto para que volviese a despertar cuando el mundo le necesitase de nuevo. Tras escuchar historias sobre su leyenda, nuestros personajes consiguen revivirlo para que se una al grupo.

DESTACA EN: es capaz de hacer mucho daño tanto con ataques físicos como mágicos, aunque estos últimos son los que mejor se le dan. Su punto negativo es su reducida agilidad, por lo que normalmente es el último en actuar, a no ser que lo equipéis con algo como el Pañuelo de Mercurio.

VOCACIONES RECOMENDADAS: convertirlo en druida como a Mariel es una garantía para aprovechar su poderosa magia, pero también puede ser buena idea probar con él vocaciones como armamentalista, paladín o campeón.

GRONZO

En realidad es un lobo, pero la maldición de un demonio lo convirtió en humano. Sin embargo, con el tiempo Gronzo acaba cogiéndole el gusto a su nueva forma, y se convierte en un leal aliado del héroe, de quien no se separa durante el resto de la aventura.

DESTACA EN: Gronzo es ideal para los ataques físicos, y además posee una agilidad extraordinaria. Por el contrario, su magia es muy débil. Su mayor desventaja es su incompatibilidad con las armas y equipamientos.

VOCACIONES RECOMENDADAS: como al Héroe, convertirlo en campeón es lo más fácil para triunfar, aunque en su caso recomendamos empezar por gladiador (guerrero + luchador).

JAYAH

Es la bailarina de la tribu de los nómadas, encargada de llevar a cabo sus rituales. Es el último personaje jugable que se nos une, y tiene cierta relación con Kiefer, pero será mejor que descubráis vosotros mismos cuál es...

DESTACA EN: es poderosa tanto en fuerza física como en magia, aunque sus ataques físicos son ligeramente superiores. Eso sí, anda un poco corta en resistencia y en puntos de vida y magia en comparación con otros personajes.

VOCACIONES RECOMENDADAS: debido a que destaca sobre todo en fuerza física, el camino al campeón es una opción sencilla y efectiva. Pero también podéis aprovechar que viene con la vocación de bailarina ya dominada para convertirla en estrella relativamente rápido.

Próximo número

Sale el **16** de diciembre

Pokémon Sol y Luna

Para cuando salga nuestro próximo número, la era Sol y Luna ya habrá comenzado. Te traeremos el más completo análisis de la aventura y los primeros consejos y secretos. ¡Se acerca la hora en la que los entrenadores Pokémon comencemos nuestro viaje!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Soñando con Switch
Te contamos por qué nos ilusiona la nueva consola de Nintendo



Super Mario Maker
Análisis del juego que te convertirá en Miyamoto en tu Nintendo 3DS



Animal Crossing
¡Volvemos al pueblo de New Leaf para jugar con los amiibo!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Luis Galán, Samuel González, Laura Gómez, Igone Martínez, Alfredo Pavez, Alejandro Alcolea y Alejandro Oramas

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García

Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de la Revista Oficial



Guía de Estrategia Oficial Pokemon Sol y Pokemon Luna

¡Por solo ~~62€~~ 39€!





ATENCIÓN: "La Guía estará disponible a partir del 29 de noviembre. Ese día procederemos a enviar los regalos de la suscripción"

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.